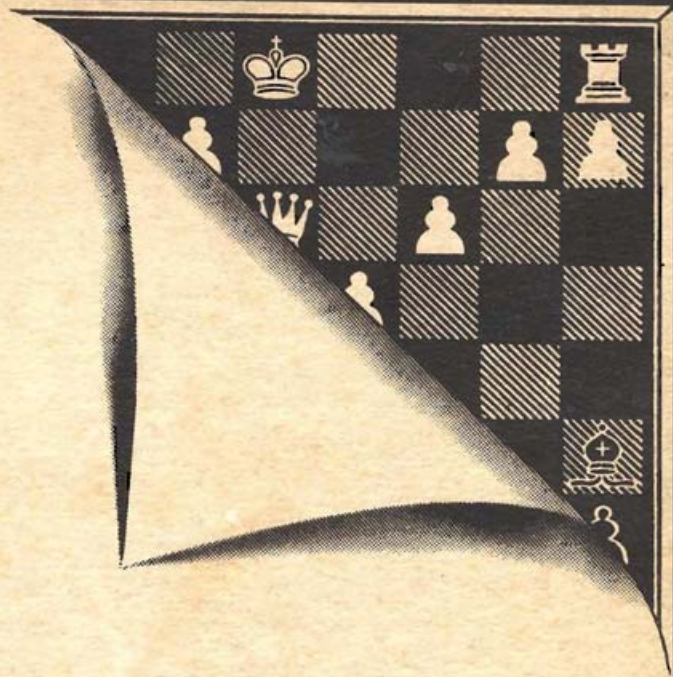


elisabeta polihroniade-rusu ..



SARAC
pentru toți

ELISABETA POLIHRONIADE RUSU

ŞAHUC PENTRU TOȚI

www.stere.ro

ELISABETA POLIHRONIADE RUSU

ŞAHUL PENTRU TOȚI

EDITURA SPORT-TURISM
1984

CUVÎNT ÎNAINTE

Începuturile jocului de șah datează din timpuri străvechi, chiar înainte de era noastră. La răspîndirea acestui joc original din Asia (poate Persia, India sau China) au contribuit foarte mult arabii, ceea ce ar explica faptul că primele documente despre șah au apărut în Spania, sub influență arabă, apoi în Italia și Franța.

Legende care i-au învăluit începuturile nu fac decît să ilustreze marea atracție pe care șahul a exercitat-o dintotdeauna asupra spiritului omenesc.

O dată cu răspîndirea mijloacelor de comunicare între oameni, în special prin scris, șahul a cucerit din ce în ce mai mulți adepți.

De la șatranj, străbunul șahului, regulile de joc au suferit diverse modificări pe parcursul timpului. În zilele noastre, șahul se practică după un regulament unic, stabilit de Federația Internațională de Șah, FIDE.

Popularitatea de care se bucură astăzi jocul de șah este în continuă creștere. Pe bună dreptate, acesta e considerat un factor educativ care contribuie la dezvoltarea gîndirii și a trăsăturilor de caracter. Șahul constituie, totodată, un mijloc de recreere activă, studiul și practicarea lui fiind accesibile tuturor.

În fond, ce este șahul? Diverse definiții îl situează în sfera jocului, artei, științei, luptei, sportului. Ce are comun șahul cu toate aceste domenii?

Este joc datorită aceluși exercițiu pur al spiritului, care tinde să depășească un adversar în condițiile respectării anumitor reguli ce nu au nimic comun cu hazardul.

Emoția estetică produsă de succesiunea unor mutări, combinațiile și ineditul — inedit care nu a fost epuizat de incomensurabilul număr de partide jucate, inclusiv cele rulate pe calculatoare — conferă strălucire creației artistice. Acest aspect este și mai evident în șahul artistic, în compozițiile de studiu și în probleme. Marele maestru Aleksandr Alehin, care a fost nu numai un geniu al șahului, ci și un om de mare cultură, afirma: „Pentru mine, șahul nu este un joc, ci o artă... Orice șahist de valoare are nu numai dreptul, dar chiar datoria să se considere artist“.

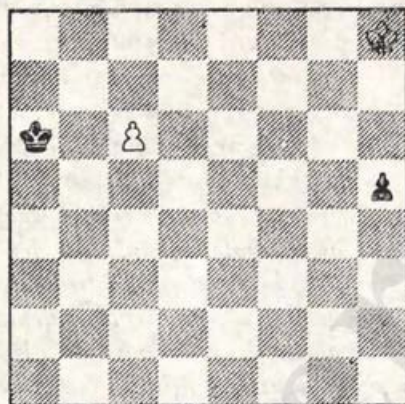
Nivelul de artă nu poate fi atins decât printr-un studiu intens și printr-o cunoaștere temeinică a posibilităților pe care le oferă relația pieselor pe eșichier, iar această cunoaștere se dobândește prin metode proprii științei. Fără aceste elemente, șahul rămîne un joc simplu și ușor de deprins.

Șahul este o înfruntare între două gândiri și voințe, cu elemente de tactică și strategie care își găsesc un corespondent în arta militară. În această luptă deschisă, în principiu cu arme egale, șansele sînt de partea celui mai clarvăzător, mai bine pregătit și care rezistă mai mult solicitării nervoase din timpul partidei.

Șahul se numără printre ramurile de sport care impun o anumită ținută: disciplină, combativitate, respectarea unui regulament. Se organizează întreceri, competiții de masă și la nivel de performanță, se alcătuiesc ierarhii și clasamente, se desemnează campioni.

Cum se învață șahul? Iată o întrebare la care este greu de dat un răspuns. Se știe că orice metodologie recomandă învățarea de la simplu la complex. În șah, însă, totul este în același timp simplu și complex. De unde să începem deci? Spre exemplificare am ales o poziție foarte cunoscută, un studiu de Richard Reti care, prin extrema lui simplitate și prin ingeniozitatea soluției, demonstrează că ceea ce este

simplicu poate fi și foarte greu și, pe de altă parte, că din elemente atât de sumare poate rezulta o mare satisfacție estetică.



albul la mutare, remiză

După cum se observă, regele negru se află în pătratul pionului alb, putînd să-i oprească transformarea sau să-l captureze, în timp ce regele alb este la distanță de două cîmpuri în urma pionului negru de la h5. Cîștigul negrului pare inevitabil. Și, totuși, remiză!

1. Rg7 h4 2.Rf6 h3 3.Re7 h2 4.c7 h1D 5. c8D 5.c8D+, sau, dacă 4... Rb7, atunci 5.Rd8, cu același rezultat.

Dacă după 1.Rg7 urmează 1... Rb6, atunci 2.Rf6, iar dacă negrul ia pionul din c6, regele alb intră în pătratul pionului negru. Dacă 2... h4, atunci 3.Re5 și regele alb se apropie atât de pionul său, cît și de cel negru. Acum, dacă 3... h3, cu 4.Rd6, regele alb poate susține transformarea pionului său. Dacă, în loc de 3... h3, negrul ia pionul din c6, regele alb ajunge în pătratul pionului negru, 4.Rf4.

Revenind la întrebarea cum se învață șahul, putem da un răspuns, deocamdată printr-o definiție cu caracter general: prin cunoașterea relației dintre piesele de pe tabla de șah. Cum se ajunge la această cunoaștere? Există astăzi o literatură bogată despre șah: manuale de inițiere, cărți despre deschideri, jocul de mijloc, finaluri, combinații,

culegeri de partide și multe reviste. Mai greu a fost pentru precursorii literaturii șahiste, care au dedus singuri principiile de bază ale jocului de șah. În zilele noastre, șahul se poate însuși în mare măsură din orice fel de scrieri de specialitate. Elemente disparate în aparență asigură o acumulare și asimilare care, prin posibilitățile de sinteză ale inteligenței umane, duc la progres, însă însușirea unor cunoștințe mai mult sau mai puțin întâmplătoare nu este suficientă pentru atingerea performanței. Aceasta presupune un studiu sistematic și intensiv.

Jocul de șah se bazează pe principii bine stabilite, echivalând cu legile matematicii, atât în deschidere și în jocul de mijloc, cât mai ales în final. S-a ajuns pînă acolo încît să se afirme că jocul de șah este rezolvat matematic integral și că, în curînd, calculatoarele vor depăși oamenii. Cine știe? Ar putea fi un simbure de adevăr în această afirmație, dacă n-ar exista, practic, infinita varietate a pozițiilor care pot rezulta în partide, ajungîndu-se pînă acolo încît fiecare partidă să fie considerată un caz particular. Pozițiile pe care un calculator le construiește prin executarea unui program corespunzător unui algoritm perfecționat de aplicare a principiilor pot fi răsturnate de om printr-o apreciere complexă sau prin ingeniozitate tactică. Să nu uităm că, spre deosebire de om, un calculator nu posedă imaginație. Oricum, în timpurile noastre, omul și calculatorul nu se mai pot înfrunta în marile competiții decît printr-o cunoaștere aprofundată a principiilor de joc, a teoriei și aplicațiilor practice, ca și pe baza analizei unui număr din ce în ce mai mare de partide jucate, respectiv programarea de variante. Cu cît un jucător va studia mai multe poziții tipice care apar în toate fazele partidei, cu atît va crește forța sa de joc.

În țara noastră, șahul cunoaște o răspîndire din ce în ce mai mare. Există o largă participare, începînd cu competițiile de masă din cadrul Daciadei, pînă la cele mai înaintate faze internaționale. Loturile noastre reprezentative participă cu succes la Olimpiade, unde echipa feminină a obținut de cinci ori titlul de vicecampioană mondială. Avem jucători și jucătoare cu titlul de mare maestru internațional

care au ajuns să joace în faze de vîrf ale campionatului mondial. S-au înființat secții de șah la cîteva cluburi sportive școlare, unde copiii beneficiază de o pregătire sistematică, s-au organizat cursuri de antrenori pentru a se asigura inițierea în șah a tinerilor din secții și cluburi.

Metodele de însușire și perfecționare a cunoștințelor variază în funcție de aptitudinile și capacitatea de asimilare proprii fiecăruia. De aceea este foarte greu de elaborat o metodică pentru studiul sistematic al șahului. De altfel, o asemenea lucrare, care preconizează împărțirea materialului didactic pe lecții, cuprinzînd și exemplele necesare studiului, ar fi, practic, irealizabilă. Posibilă și binevenită ar fi o expunere a unei metodici de predare a șahului care să fie la îndemîna antrenorilor și instructorilor din centrele de pregătire. În acest sens semnalăm seria de articole apărute în „Revista Română de Șah” din anul 1979 — „Concepte moderne în planificarea antrenamentului” — sub semnătura lui Emanuel Reicher, maestru al sportului și reputat antrenor.

Lucrarea de față se adresează cititorilor care nu au, cel puțin deocamdată, posibilitatea de a participa la una din formele organizate de pregătire sistematică. Ea cuprinde o serie de cunoștințe diversificate sub aspectul complexității. Am introdus în paginile cărții punctele principale ale Regulamentului de șah, pentru ca noțiunile și terminologia folosite în șah să fie corect însușite, cîteva referiri asupra istoricului acestui joc, diferite teme de tactică și strategie, finaluri, schemele principale ale deshidierilor și o serie de exerciții prezentate într-o gradație menită să ușureze înțelegerea acestora. Chiar dacă unele părți vor fi mai greu accesibile unei anumite categorii de cititori, această dificultate va fi compensată de atractivitatea expunerii, care, sperăm, va stîrni suficient interes pentru ca cititorii înșiși să caute și alte căi de completare a cunoștințelor necesare în vederea realizării unor progrese evidente în practicarea jocului de șah.

www.stereo.ro

I. NOȚIUNI INTRODUCTIVE

GENERALITĂȚI ȘI REGULI DE JOC

Tabla și piesele de șah

Mijloacele cu care se joacă șah sînt simple: o tablă, numită și eșichier, de obicei confecționată din carton, pe care este conturat un pătrat, împărțit la rîndul său în alte 64 pătrate, colorate alternativ în alb și negru, și 32 de piese, 16 albe și 16 negre.

Culorile alb și negru sînt convenționale. Se vorbește întotdeauna despre jocul cu albele și jocul cu negrele, sau despre cîmpul alb și cîmpul negru, dar acestea pot avea și alte culori într-un contrast mai plăcut ochiului, tabla cu pătrate albe și maro, piesele alb-gălbui și maro.

Tabla pentru jocurile oficiale are latura de aproximativ 48 cm, iar piesele o mărime proporțională, pentru a nu încălca prea mult eșichierul. Forma cea mai răspîndită a pieselor este de tipul Staunton și există tendința

ca acesta să fie generalizat în partidele oficiale.

Tabla este așezată între doi jucători care stau față în față, astfel încît fiecare dintre ei să aibă în colțul din stînga un pătrat negru.

Pentru a facilita determinarea cîmpurilor, pe marginile tablei sînt notate rîndurile, pe orizontale de la 1 la 8, iar pe verticale de la a la h, ambele direcții începînd din colțul din stînga, din partea unde sînt așezate piesele albe, așa cum se arată în diagrama 1.

Astfel, fiecare rînd are o denumire precisă. Rîndurile de la 1 la 8 poartă denumirea de linii sau orizontale (linia întâi, linia a cincea, linia a opta sau ultima linie). Rîndurile pe verticală se numesc coloane sau verticale (coloana a, coloana d, coloana h).

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Diagrama 1

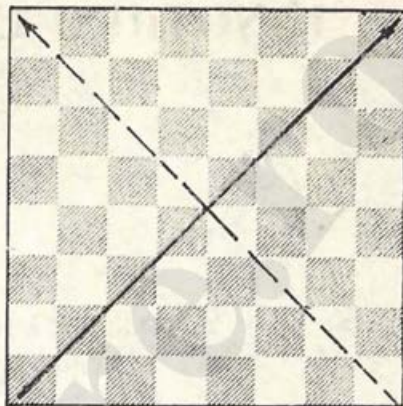


Diagrama 2

În acest mod este definit și fiecare pătrățel, numit câmp (punct sau căsuță), prin intersecția verticalelor cu horizontalele, respectiv a coloanelor cu liniile. Notarea câmpurilor este arătată în diagrama 1. Precizăm că notarea se face indicând întâi coloana și apoi horizontala.

Pe tabla de șah mai există și alte direcții: diagonalele. Ele se aliniază pe câmpurile de aceeași culoare. De exemplu, prin câmpul f2 trec două diagonale: diagonala e1-h4 și diagonala g1-a7. În diagrama 2 sînt notate diagonala mare neagră, de la a1 la h8 și diagonala mare albă h1-a8.

Spre deosebire de geometrie, unde pătratul ipotenuzei (diagonalei) este egal cu suma pătratelor celor două catete, pe ta-

bla de șah, distanța pe diagonale este egală cu distanța pe linii. Aceasta este important de știut mai ales în finalurile de pionii.

Pentru a completa noțiunile despre tabla de șah, vom da încă un amănunt. Împărțind tabla la mijlocul ei, pe verticală, între coloanele „d” și „e”, obținem două părți egale, partea de la a la d constituind flancul damei și partea de la e la h, flancul regelui, denumiri folosite în terminologia șahistă.

La începutul partidei, ambii jucători au la dispoziție cîte 16 piese, și anume: opt figuri, adică un rege, o damă, două turnuri, doi nebuni, doi cai și cîte opt pionii, care se recunosc ușor după forma lor. În continuare sînt ară-

tate piesele, cu simbolul lor uzual și cu modul lor de notare în partida scrisă, respectiv litera inițială a fiecăreia.

Rege:	R	 
Damă:	D	 
Turn:	T	 
Nebun:	N	 
Cal:	C	 
Pion:		 



Diagrama 3

Facem precizarea că notația cu inițialele arătate se folosește în țara noastră, dar există și alte inițiale, după denumirea pe care o au piesele în diferite limbi. Cei care consultă lucrări în alte limbi, chiar dacă nu cunosc denumirea figurii, vor deduce ușor despre ce mutare este vorba. Pentru pion, în notația algebrică nu se folosește inițiala, ci mutarea se consemnează prin indicarea câmpului de plecare și a celui de sosire (în notația prescurtată, numai cel de sosire, de exemplu: e2—e4 sau numai e4). În notația descriptivă, folosită în special în țările de limbă spaniolă, se consemnează și inițiala pionului cu P.

Poziția inițială a pieselor este arătată în diagrama 3.

Se observă că figurile jucătorului cu albele sînt aliniate pe prima orizontală și pionii pe a

doua. Pentru negru, figurile ocupă ultima orizontală, a opta, iar pionii cea de-a șaptea. De reținut că dama este așezată pe câmpul de culoarea sa — dama albă la d1 și dama neagră la d8 — ceea ce a fost exprimat în termenii *Regina regit colorem*.

Noțiunea de mutare. Mersul pieselor

Partida de șah se joacă între doi adversari (se spune și parteneri) prin deplasarea pieselor după anumite reguli. Fiecare din cei doi jucători efectuează pe rînd cîte o mutare, jucătorul cu piesele albe fiind acela care începe partida. Se spune despre un jucător că este la mutare atunci cînd e rîndul lui să joace.

Jocul are drept scop matul, adică aducerea regelui advers într-o poziție în care, fiind atacat, nu mai are unde că mute. Nu întotdeauna un jucător poate face mat regele advers și în acest caz partida se termină la egalitate, adică remiză.

Prin mutare se înțelege deplasarea unei piese de pe un câmp pe altul, liber sau ocupat de o piesă adversă. Jucătorul care mută o piesă pe un câmp ocupat de o piesă adversă o capturează (prin aceeași mutare) și o elimină imediat de pe tablă.

Regele poate fi mutat pe oricare din câmpurile alăturate, cu condiția ca acestea să nu fie ocupate de o piesă proprie sau să nu se afle în bătaia unei piese adverse. El capturează piesa adversă care se află pe câmpurile unde poate muta.

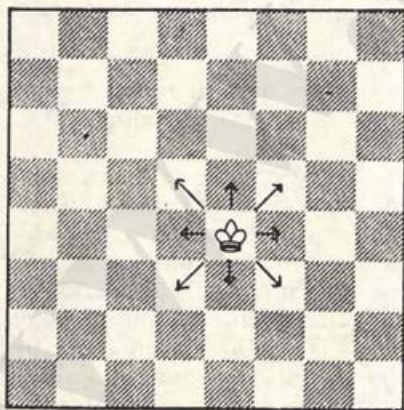


Diagrama 4

O singură dată în partidă, regele poate face o altfel de mutare — rocada. Aceasta reprezintă deplasarea regelui combinată cu aceea a unui turn și se execută astfel: regele părăsește câmpul inițial pentru a ocupa câmpul de aceeași culoare, sărind peste câmpul de culoare diferită pe care se va plasa turnul. Se înțelege că această manevră nu se poate face decât pe prima orizontală pentru alb, sau pe ultima orizontală pentru negru.

Rocada se poate efectua fie pe flancul regelui — rocada mică, notată cu 0—0 — când regele ocupă câmpul g1, iar turnul câmpul f1 (respectiv g8 și f8), fie, pe flancul damei — rocada mare, notată cu 0—0—0 —, regele ocupând câmpul c1, iar turnul cel de la d1 (respectiv c8 și d8). Se folosesc și denumirile de rocada scurtă și rocada lungă.

Rocada devine imposibilă dacă regele a fost mutat mai înainte de pe locul inițial, chiar dacă a fost readus acolo. De asemenea, ea nu poate fi efectuată cu un turn care a fost mutat mai înainte.

Rocada este împiedicată temporar dacă între rege și turn există alte piese, sau dacă regele este în șah, ori câmpurile peste care trebuie să sară sau cel pe care urmează să fie plasat se află în bătaia unei piese adverse.

Dama se deplasează de-a lungul coloanelor, liniilor și diagonalelor, oricâte câmpuri dorește, însă fără să poată sări peste o piesă proprie sau adversă. Dacă în calea sa există o piesă adversă, o poate captura, eliminând-o de pe tablă și luându-i locul. Datorită mării sale mobilități, precum și posibilității de a supraveghea sau ataca de la distanță câmpurile sau piesele care cad în raza sa, dama este cea mai puternică piesă de pe tablă.

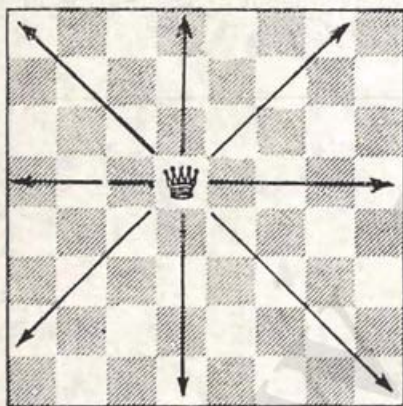


Diagrama 5

Turnul se deplasează de-a lungul coloanelor și orizontalelor în aceleași condiții ca și dama, adică nu poate sări peste alte piese, dar are posibilitatea să captureze o piesă adversă, căreia îi ia locul. El poate supraveghea sau ataca piesele care se găsesc în raza sa de acțiune.

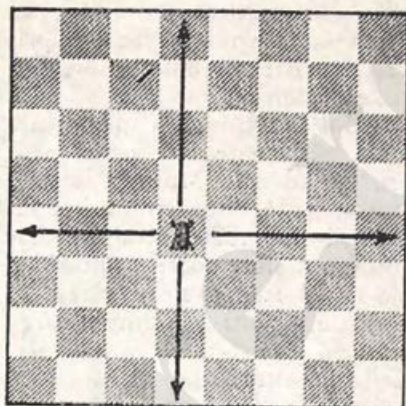


Diagrama 6

Dama și turnul se numesc piese grele.

Nebunul se deplasează pe diagonale, deci un nebun așezat inițial pe un câmp de culoare albă va putea muta numai pe câmpuri

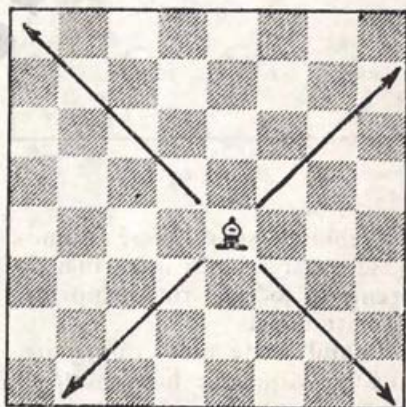


Diagrama 7

albe, în aceleași condiții ca dama sau turnul în ceea ce privește existența unor piese pe acele diagonale.

Calul este singura piesă care poate sări peste alte piese, proprii sau adverse. Mutarea lui este scurtă, peste două câmpuri, unul în linie dreaptă și altul pe diagonală. Calul poate captura o piesă adversă în locul căreia se plasează. Pentru exemplificarea mutării, în diagrama 8 s-au plasat cai răsturnați.

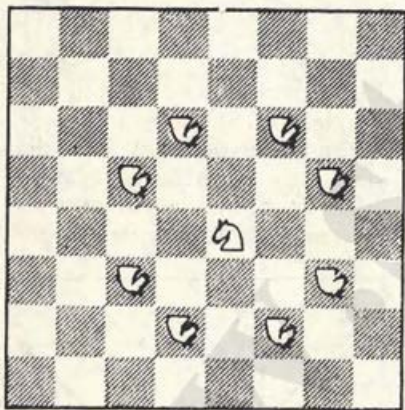


Diagrama 8

Nebunul și calul se numesc piese ușoare și pot intra mai de vreme în joc pentru a ocupa poziții strategice.

Pionul poate muta numai înainte, pe câmpurile libere, câte un câmp pe coloana pe care se află. Din poziția inițială, pionul poa-

te fi mutat peste două câmpuri. Atacul, deci și capturarea sînt posibile însă numai pe coloana alăturată, deci un câmp înainte, pe diagonală. Un pion avînd sub bătaie un câmp peste care a trecut un pion advers la mutarea a două câmpuri din poziția inițială îl poate lua, plasîndu-se pe câmpul aflat în bătaia sa. Această manevră se poate face numai în prima mutare și se numește luare *en passant* (în trecere). Deci, pionii de pe coloanele alăturate nu pot trece unul pe lîngă altul fără riscul de a fi capturați.

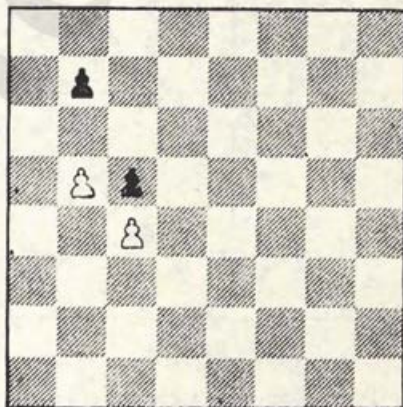


Diagrama 9

În diagrama 9, negrul a mutat c7-c5. Pionul alb poate lua pionul negru, pe care îl elimină de pe tablă, plasîndu-se la c6. Se poate observa că întîlnirea

pionilor în această situație, cu luarea *en passant*, este posibilă numai pe orizontalele a treia și a șasea.

Pionul ajuns pe ultima linie (a opta sau întâi), adică linia de transformare, are dreptul și trebuie imediat înlocuit cu o figură — damă, turn, nebun sau cal, la alegerea jucătorului, indiferent dacă pe tablă se mai găsesc aceste figuri. Această înlocuire se numește transformare. Dacă în partidele amicale, un turn întors poate ține loc de damă — în lipsă de alte garnituri de șah — în partidele oficiale este obligatorie înlocuirea pionului cu figura în care se transformă.

Notarea mutărilor

Scrierea partidelor este obligatorie în concursurile oficiale. Aceasta se face pe o fișă imprimată sau, în lipsa acesteia, pe o simplă foaie de hârtie. Fișa este numerotată de obicei de la 1 la 80, pe coloane, urmînd ca în dreptul numărului de ordine să se înscrie mutarea. O mutare este completă prin deplasarea unei piese albe și a uneia negre.

În lucrările de șah se obișnuiește să se folosească notația pe orizontală. Să exemplificăm printr-o serie de mutări. Cunoșcînd

denumirea fiecărui cîmp (diagrama 1), rămîne să indicăm și piesa care mută. Așa este uzual, deși mutarea este complet determinată chiar și numai prin indicarea cîmpului de unde mută piesa și a celui pe care ajunge, așa cum se notează de altfel în șahul prin corespondență, cu diferența că atît orizontalele, cît și verticalele sînt notate numai prin numere. De exemplu, a1 este 11, e4 se notează cu 54 etc.

Prin specificarea piesei, determinarea este mai evidentă, astfel încît cei exersați pot urmări secvențe de mutări și chiar partide întregi numai reprezentîndu-și mîntal tabla și poziția pieselor (*à l'aveugle*, expresie consacrată pentru partidele oarbe).

Spre exemplificare să începem o partidă și s-o notăm. Albul mută pionul din fața regelui peste două cîmpuri, așa cum are dreptul din poziția inițială. Aceasta se notează e2-e4. Negrul răspunde mutînd pionul din fața nebulului damei, cu două cîmpuri, adică c7-c5. Mutarea întregă se va nota: 1.e2-e4 c7-c5. În continuare, albul mută calul din partea regelui pe coloana nebulului, Cg1-f3, iar negrul răspunde cu pionul din fața damei, peste un cîmp, d7-d6. Mutarea a doua se va nota 2.Cg1-f3 d7-d6. Vom da acum numai mutările, fără indicații descriptive, ele putînd fi ușor ur-

mărite pe tablă: 3.d2-d4 c5:d4. Semnul: indică luarea unei piese. Se mai folosește și semnul x. 4.Cf3:d4 g7-g6 5.Nf1-b5+, acesta din urmă fiind semnul care anunță atac la rege, șah. 5... Cb8-d7. Observați repetarea numărului de ordine al mutării, urmat de trei puncte. Acesta este modul de înscris a mutării negrului dacă în cursul partidei s-a intercalat un comentariu după mutarea albului. 6.0-0 Cg8-f6 7.Cb1-c3 Nf8-g7 8.Cd4-e2.

Am înscris acest început de partidă cu notația întreagă, indicând mutarea din câmpul de plecare în cel de sosire, așa cum se procedează, de obicei, în scrierile didactice. În multe publicații se folosește notația prescurtată. Astfel: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:c4 g6 5.Nb5+ Cd7 6.0-0 Cf6 (de remarcat că s-a notat 6... Cf6, deși pe același câmp mai putea fi mutat și calul de la d7, dacă aceasta nu ar fi fost legat de apărarea șahu-lui. În acest fel nu mai trebuie specificat care cal mută, pen-tru că numai unul singur se poate deplasa. Desigur, dacă ar putea muta calul de la d7, atunci este obligatorie specificarea 6... Cgf6) 7.Cc3 Ng7 8. Cde2. Aici, precizarea este obligatorie și ea se face prin indicarea co-loanei, așa este principal, dar nu este greșit să se scrie și 8.C4e2.

Indicarea liniei devine însă nece-sară atunci când amândoi cایی sînt pe aceeași coloană.

Aceeași situație poate surveni și la mutarea turnurilor. Atunci cînd turnurile sînt pe aceeași orizontală se va scrie Tad1 sau Tfd1, după caz. Dacă turnurile se află pe orizontale diferite, de exemplu la c2 și e1, se va scrie Tce2. Dacă turnurile se găsesc pe aceeași coloană și unul mută pe un câmp aflat între ele, se va specifica T1e3 sau T6e3.

În lucrare se utilizează atît notația întreagă, cît și aceea pre-scurtată. Orice jucător trebuie să capete obișnuința de a le urmări cu aceeași ușurință. Parțial a fost eliminat semnul: la luarea cu pio-nul, deoarece e de prisos, trece-rea pionului pe coloana alătu-rată fiind posibilă numai prin capturare.

Publicațiile de șah folosesc a-numite semne, care trebuie cu-noscute, unele din ele însemnînd o apreciere asupra unei mutări sau asupra poziției. Dăm mai jos cele mai uzuale.

- + se anunță șah
- ++ se anunță șah dat simul-tan de două piese, șah dublu
- ≠ se anunță mat
- : sau x capturarea unei piese
- ! mutare bună
- !! mutare excelentă
- ? mutare slabă
- ?? greșeală gravă

! ? mutare interesantă, care merită atenție

? ! mutare îndoielnică

± albul are avantaj

± albul stă ceva mai bine

+ negrul are avantaj

+ negrul stă ceva mai bine

+ - albul are avantaj decisiv

- + negrul are avantaj decisiv

- jocul este egal

Să acest semn (*ad libitum* — la alegere) precedat de simbolul figurii arată că, oriunde ar muta piesa, răspunsul este același

O mutare se consideră efectuată atunci când o piesă este mutată pe un câmp liber, iar mîna jucătorului s-a desprins de pe piesă. În cazul când are loc o captură, mutarea este definitivă după ce jucătorul a eliminat piesa luată de pe tabla de șah și a pus pe câmpul respectiv propria piesă. În cazul rocadei, mutarea este efectuată după ce jucătorul a părăsit turnul, lăsîndu-l pe câmpul peste care a sărit regele; dacă jucătorul și-a desprins mîna de pe rege, mutarea nu este efectuată, dar el nu are dreptul să facă altă mutare decît rocada. Rocada se execută mutînd întîi regele și apoi turnul. Dacă mîna nu a părăsit regele, jucătorul îl poate muta în altă parte, nefiind obligat să facă rocada. De asemenea, la transformarea unui pion, mutarea este efectuată numai cînd pionul a

fost eliminat de pe tablă și jucătorul a luat mîna de pe figura care l-a înlocuit.

Dacă unul din jucători atinge una sau mai multe piese ale sale sau ale adversarului, el trebuie să mute sau să ia prima piesă atinsă. Dacă nu este posibil să mute sau să ia piesele atinse, el poate face orice altă mutare la alegere. Obligatorietatea de a juca piesa atinsă se exprimă în limbajul șahist prin: *pièce touchée*, *pièce jouée*, adică piesa atinsă trebuie jucată.

Dacă un jucător dorește să aranjeze o piesă proprie, este necesar să prevină prin termenul *jadoube*, adică aranjez. În absența adversarului de la masă, este anunțat arbitrul. Nu este admis să se aranjeze piesele adversarului, acesta fiind rugat s-o facă singur.

SCOPUL JOCULUI

Scopul principal al jocului de șah este de a face mat regele advers. Deci, regii sînt principalele figuri de pe tabla de șah. Ținta finală a atacului urmărește punerea regelui advers într-o poziție din care, atacat fiind, nu mai are unde să mute. Atacul asupra altor piese și eliminarea lor de pe tablă, prin schimburi

sau cîştiguri de piese, sînt numai mijloace de înlăturare a apărătorilor regelui. Jocul poate continua independent de dispariția pieselor de pe tablă, în afară de aceea a regelui care, dacă nu se mai poate apăra, „depune armele”, marcînd sfîrșitul partidei.

Se obișnuiește, dar nu e obligatoriu, ca atacul la rege să fie anunțat prin cuvîntul *șah*. Pentru apărarea acestuia există trei mijloace: luarea piesei care a dat șah, interpunerea unei piese pe direcția atacului și plasarea regelui pe un cîmp în afara bătăii unei piese adverse. Șahul dublu, dat prin descoperire, nu poate fi apărat decît prin deplasarea regelui.

În diagrama 10, șahul poate fi apărat prin Cb6:d5, sau prin Ne8-f7, sau prin Rg8-f8 (h8).

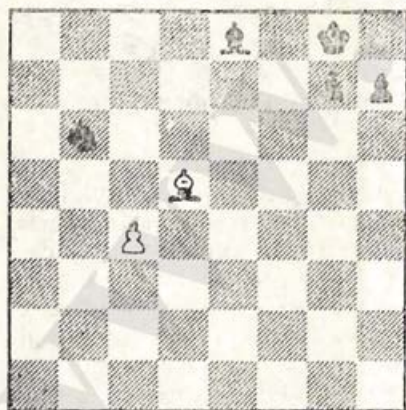


Diagrama 10

În diagrama 11, după 1... Cf2—h3 ++, regele trebuie să plece pe alt cîmp, h1 sau f1.

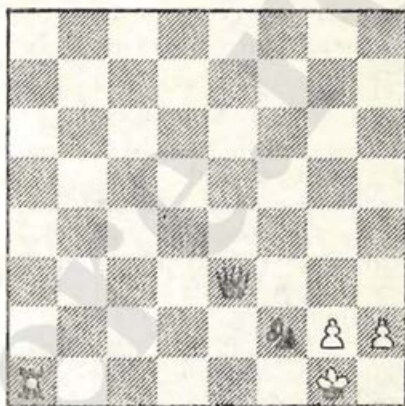


Diagrama 11

Vom folosi această poziție pentru a arăta un mat specific, denumit mat *etouffé* (sufocat). 2. Rg1-h1 (2. Rf1, Df2 ≠) 2 ... De3-g1+ 3. Tal:g1 Ch3-f2 mat.

Matul poate surveni în orice fază a partidei. În deschidere, el este posibil datorită unor greșeli sau ignorării unor curse în deschidere. Asupra acestui subiect vom reveni mai tîrziu. În jocul de mijloc, matul se realizează prin manevre ingenioase.

Poziția din diagrama 12 a survenit în partida Subarici—Trifunovici, Belgrad, 1947.

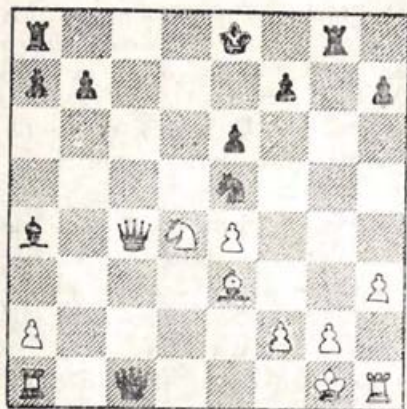


Diagrama 12
negrul la mutare

19... Dc4:d4!! 20. Ne3:d4
Ce5-f3+ 21. Rg1-f1 Na4-b5+
și urmează mat la prima mutare:
22. Dc4 N:c4.

Un exemplu de mat în final îl
constituie poziția din diagrama 13.

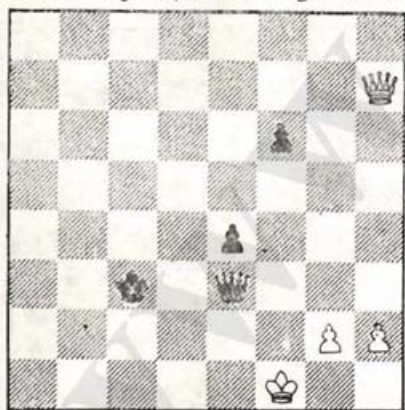


Diagrama 13
negrul la mutare

Radoevici—Radovici, Novi Sad.
1976

Aici, negrul a jucat 64...
Rc3-d2, amenințând mat cu
dama la e1. Dacă albul încearcă
să apere acest mat cu 65.Dh4,
urmează un mat foarte frumos,
65... Dc2+ 66. Rg1 Dd1+ 67.
Rf2 Dc1.

Albul a răspuns însă 65.g3 și
a pierdut altfel.

Am afirmat că scopul jocului
este în primul rând matul, adică
victoria. De fapt, în puține par-
tide se ajunge până la mat. Atunci
când jucătorul constată că ad-
versarul are suficient avantaj
pentru câștig, el se recunoaște
învinș. Sînt numeroase și cazu-
rile în care partida se termină
la egalitate, remiză.

Este foarte util să fie cunos-
cute toate situațiile în care par-
tida se poate încheia prin re-
miză, uneori în pofida faptului
că una din părți are un avantaj
material sau pozițional care i-ar
putea aduce câștigul.

Remiza se consemnează în ca-
zurile următoare:

a) cînd părțile convin asupra
remizei;

b) cînd un jucător, fiind la
mutare, demonstrează că s-au
efectuat 50 de mutări, fără să
fi avut loc o captură sau o mu-
tare de pion;

c) în situația în care jucăto-
rul la mutare anunță arbitrul că

urmează să execute mutarea prin care poziția se repetă pentru a treia oară. Poziția este considerată identică dacă piesele de același fel și de aceeași culoare ocupă aceleași căsuțe, iar posibilitățile de a le muta sînt aceleași;

d) cînd partea în inferioritate are posibilitatea să dea șah etern. Ce înseamnă șah etern, o demonstrează poziția din diagrama 14.

Timman — Smîslov
Interzonal 1982



Diagrama 14
negrul la mutare

Albul a pătruns cu piesele grele pe orizontala a șaptea și, după schimbul inevitabil al turnurilor pe linia a opta, transformarea pionului nu mai poate fi oprită. Negrul însă a manevrat dama cu abilitate, evitînd schimbul ei; acum are la dispoziție 1...

Dc2-e4+, după care partida este remiză: 2. Rh2 Dc2 (pentru a lua pionul de la f2 cu șah) 3. Rg1 Db1+ 4. Rg2 De4 5. f3 Dc2 6. Rf1 Dd1 și regele alb nu mai poate evita șahurile damei negre;

e) cînd regele jucătorului de la mutare nu este în șah, dar acesta nu poate executa nici o altă mutare. Se spune atunci că se află în poziție de pat.

În poziția din diagrama 15, regele alb nu este în șah, dar albul nu mai poate face nici o mutare. Amîndouă figurile sale sînt legate în apărarea șahului, pionul din d4 este blocat, iar cîmpurile regelui se află în bătaia regelui negru și a pionului de la h2, deci, remiză.

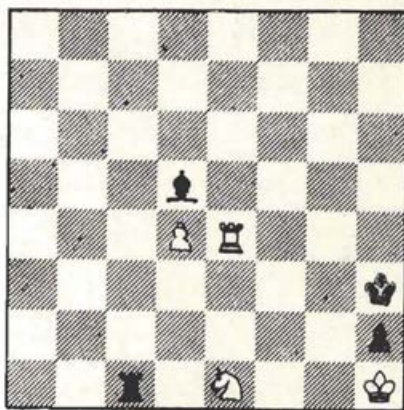


Diagrama 15

Poziții inevitabile de pat pot surveni mai ales în finaluri, de exemplu rege și pion marginal contra rege singur, atunci când regele părții mai slabe ajunge în colțul tablei unde ar urma să se transforme pionul. Pozițiile de acest fel sînt exemplificate la sfîrșitul capitolului, împreună cu altele în final de rege și pion. contra rege. Sau în diagrama 16, în final de turn contra nebun.

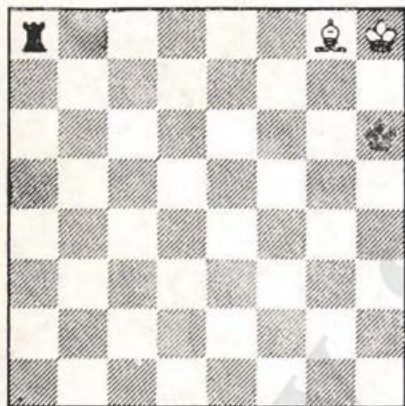


Diagrama 16

Dacă regele părții mai slabe reușește să ajungă în colț de culoare diferită față de aceea a nebunului său, el nu mai poate fi scos din acest dispozitiv în care șahul este apărut de nebun. Dacă turnul mută pe verticală, nebunul va muta și el undeva, pentru a reveni în caz de șah. Poziția nu mai poate evolua.

REGULA PĂTRATULUI, REGULA OPOZIȚIEI, ZUGZWANG

Aceste două reguli, ale pătratului și opoziției, sînt foarte importante, cunoașterea lor fiind necesară mai ales în finalurile de pioni, pentru a ne ajuta să stabilim dacă regele poate sau nu ajunge la timp spre a opri transformarea unui pion liber.

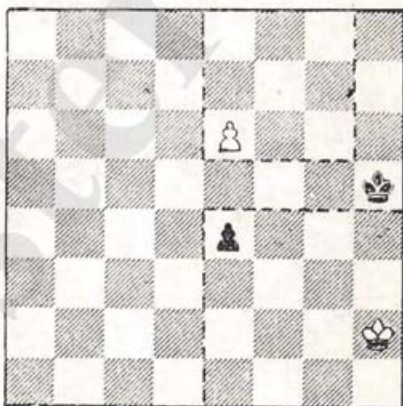


Diagrama 17

Latura pătratului imaginar de pe tablă cuprinde pionul și cîmpurile pe care acesta le are pînă la linia de transformare și se conturează între pion și regele advers.

În diagrama 17, în partea de sus este notat pătratul cuprins între cîmpurile e6-e8-g8-g6.

El lasă în afară regele negru. Dacă negrul este la mutare, regele său va intra în pătratul pionului și va putea opri transformarea. Situația e aceeași și dacă regele negru se află la h6, h7 sau h8. Dacă albul este la mutare, regele negru nu mai poate ajunge pionul.

În partea de jos a diagramei 17, regele alb se află în pătratul pionului care unește câmpurile e4-e1-h1-h4, putând opri transformarea pionului, indiferent cine este la mutare.

La stabilirea pătratului pionului trebuie să se țină seama de faptul că, de pe locul inițial, pionul poate muta peste două câmpuri.

Opoziția este forma de așezare a regilor față în față, la o distanță de un câmp. Obți-

nerea opoziției în finalurile de pionii este foarte importantă și în multe cazuri hotărâtoare.

În diagrama 18, regii sînt în opoziție. Partea care trebuie să părăsească opoziția este în dezavantaj. Negrul la mutare e nevoit să cedeze regelui alb unul din cele două câmpuri d6 sau f6 1...Rf7 2. Rd6 Re8 și acum albul obține opoziția din nou cu 3. Re6, iar după 3...Rd8 (f8) 4. Rf7 Rd7 5. e5, pionul are drum liber spre transformare. Dacă albul este la mutare, părăsind opoziția, el nu va mai putea valorifica pionul: 1. Rf5 (d5) Rf7 2. e5 Re7 3. e6 Re8 4. Rf6 Rf8 5. e7 fiind nevoit să cedeze pionul sau să facă pat regele negru.

Dacă modificăm diagrama 18, adăugînd un pion alb la b5 și

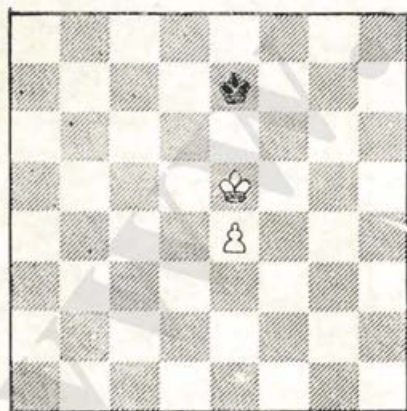


Diagrama 18

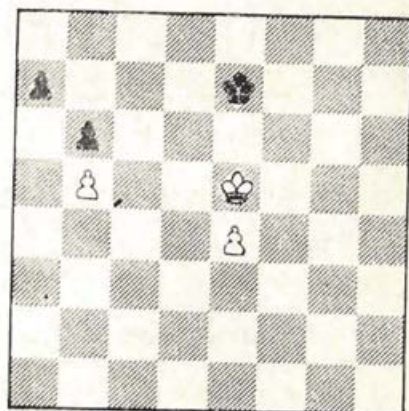


Diagrama 19

doi pioni negri la a7 și b8, albul câștigă chiar fiind obligat să eedeză opoziția.

După mutările 1. Rf5 Rf7 2. e5 Re7 3. e6 Re8 4. Rf6 Rf8 5. e7 Re8, albul poate muta liniștit 6. Re6 și acum negrul este silit să facă o mutare de pion, ceea ce îl duce la pierdere. 6... a6 sau 6... a5. După ce albul ia pionul de la a6 (dacă a fost mutat la a5, atunci este o luare *en passant*), negrul poate muta pionul pe coloana „b”, dar albul, în două mutări, transformă pionul „a” în damă sau turn, cu mat.

Situația în care una din părți, fiind la mutare, este silită să facă o mutare care îi aduce dezavantaj se numește Zugzwang.

Pot să apară poziții de Zugzwang cu multe piese pe tablă,

cum este aceea din diagrama 20, reprezentând sfârșitul partidei G. Stein — Troianescu, București, 1951.

Ultima mutare a negrului Rh7-h8! nu urmărește nici un atac, obligă însă mutarea albului și subliniază Zugzwangul total al acestuia. Orice piesă ar muta, albul pierde!

Mai rămîne de explicat noțiunile de timp și de tempo, care înseamnă cu totul altceva decît timpul în scurgerea lui egală pe cadranul unui ceas. În șah, un timp este echivalent cu o mutare. Deci, un pion pe orizontala a cincea are nevoie pentru transformare de trei timpi, un cal aflat la f3 ajunge la g6 în doi timpi (Cf3-e5-g6), la h5 în patru timpi (una din căi: Cf3-e1-g2-f4-h5, bineînțeles cu condiția ca aceste cîmpuri să fie libere). Numărarea mutărilor este folositoare mai ales în urmărirea pionilor care tind să se transforme și facilitează calculul mutărilor, câștigîndu-se „timp” pe ceasul de control.

Pentru explicarea noțiunii de tempo vom recurge la un exemplu: albul, fiind primul la mutare, are un tempo în plus. Dacă mută 1. e2-e3, iar după răspunsul negrului (să zicem 1... e7-e5), 2. e3-e4, el a pierdut un tempo în deschidere. Pe parcursul unei partide apar situații



Diagrama 20

În care una din părți o obligă pe cealaltă la anumite mutări de apărare care îi permit să obțină un avans în dezvoltare sau în atac. În asemenea cazuri se spune că a câștigat un tempo. Multe combinații se bazează pe câștigul de tempo, iar în finaluri, acest element are o mare importanță.

FINALURI SIMPLE

Înainte de a trece la forme mai complexe în studierea jocului de șah, este bine să fie cunoscute mijloacele prin care se poate realiza matul în poziții simple.

Regele singur și o figură ușoară nu pot da mat. Pentru obținerea lui este necesar ca, pe lângă rege, să existe o figură grea, damă sau turn. Pentru matul cu figuri ușoare este nevoie de pechea de nebuni sau nebun și cal. Expunem mai întâi maturile cu figuri grele, deși, în mod obișnuit, ele nu apar pe tablă, pentru că jucătorul în inferioritate se recunoaște învins în prealabil. Modul de realizare a matului este însă instructiv pentru începători, ca un exercițiu pentru găsirea celei mai scurte soluții.

Rege și turn contra rege

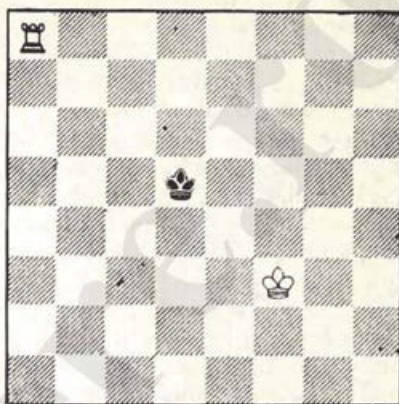


Diagrama 21

Matul cu turnul se poate realiza numai în condițiile colaborării acestuia cu regele. Astfel, regele advers trebuie constrâns să ajungă la marginea tablei, la bandă, restrângându-i-se treptat spațiul de deplasare. Să urmărim una din căi:

1. Rf3—f4 Rd5—d6. Regele negru trebuie să părăsească centrul acum sau la mutarea următoare. Dacă 1... Rd4, urmează 2. Td8+. 2. Rf4-e4 Rd6-c5 (2... Re6 3. Ta6+ și regele se apropie de marginea tablei). 3. Ta8-d8. Acum nu folosește o mutare de rege, dar turnul scurtează tabla, barînd drumul regelui negru. Regele negru se va feri să intre în opoziție; astfel restrîngerea spațiului său necesită mai multe mutări 3...

Rc5-c6 (3... Rc4, 4. Tc8+) 4. Re4-e5 Rc6-c7 5. Td8-d6. De aici turnul ia cel mai mult din spațiul regelui negru. 5... Rc7-b7 6. Re5-d5 Rb7-c7 7. Rd5-c5 Rc7-b7 8. Td6-d7+ Rb7-c8 (8... Ra6, 9. Th7 Ra5 10. Tb7 mat). 9. Rc5-c6 Rc8-b8 10. Td7-d8 Rb8-a7 11. Td8-h8 Ra7-a6 12. Th8-a8 mat.

Se observă că, la mutarea 11, turnul putea fi plasat cu același efect pe câmpurile intermediare pînă la h8. Dar există în șah o anumită estetică. Amenințarea sau execuția sînt mai frumoase cu figurile de la distanță.

Rege și două turnuri contra rege

Cu două turnuri, regele advers poate fi făcut mat și fără inter-

venția regelui, însă, în colaborare cu acesta, matul poate fi realizat și pe mijlocul tablei.

1. Rg4-f4 Rd4-d5 2. Ta3-a6 Rd5-d4 (2... Rc5, 3. Re4) 3. Ta6-d6+ Rd4-c5 4. Rf4-e5 Rc5-c4 5. Td6-c6+ Rc4-d3 6. Re5-f4 Rd3-d2 (6... Rd4, Td1 mat) 7. Rf4-f3 Rd2-d3 8. Tb1-d1 mat

Rege și damă contra rege

Precizăm că din orice poziție se poate realiza matul în maximum zece mutări. La fel ca în finalul cu un turn, regele advers trebuie adus la bandă. Pentru aceasta, dama va restrînge de la distanță spațiul regelui negru, iar regele alb se va apropia treptat. Regele negru va căuta să fie cît mai departe de regele

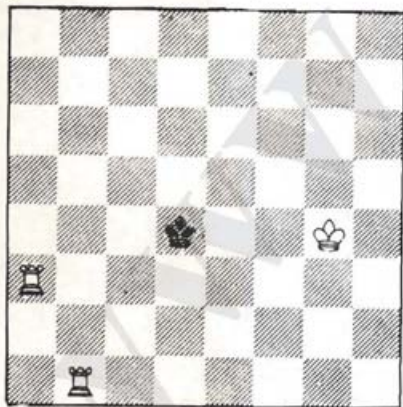


Diagrama 22

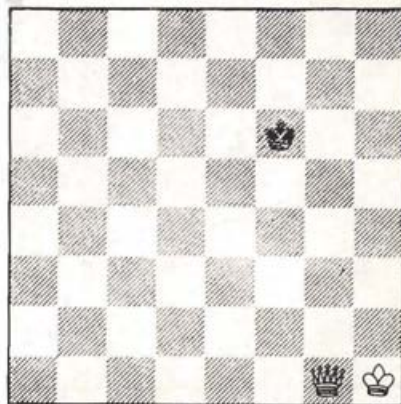


Diagrama 23

alb, pentru că, fără colaborarea acestuia, dama singură nu poate da mat.

1. Dg1-e3 Rf6-g6 2. Dc3-e7 Rg6-h6 (f5) 3. Rh1-g2 Rh6-g6 4. Rg2-g3 Rg6-f5 5. Rg3-f3 Rf5-g6 6. Rf3-f4 Rg6-h6 (6...Rh5 7. Dh7 mat) 7. Rf4-f5 Rh6-h5 8. De7-h7 mat.

Matul cu doi nebuni

Matul cu doi nebuni este ceva mai complicat, dar relativ ușor de realizat. Manevrele urmăresc constrângerea regelui advers de a se retrage spre câmpurile de colț ale tablei — nebunii pe diagonale alăturate constituind un adevărat baraj — și aducerea regelui propriu în apropierea colțului.

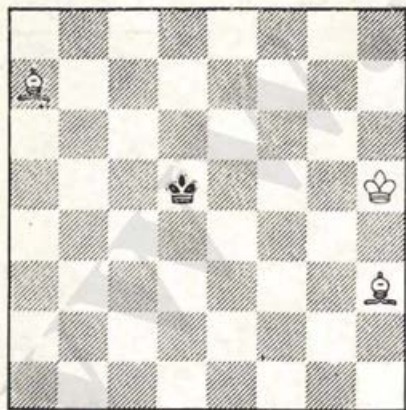


Diagrama 24

1. Nh3-g2⊕ Rd5-d6 2. Rh5-g5 Rd6-e5. Regele negru pendulează pe diagonala cea mai apropiată de baraj — dacă se îndepărtează, diagonala va fi supravegheată de nebun — căutînd să fie cît mai aproape de regele alb, pentru a-i stînjiți mutările ce ar putea să-l restrîngă mai mult. 3. Ng2-b7. O mutare de așteptare, pentru a trece mutarea negrului și a plasa nebunul pe un loc mai util. 3...Re5—e6 4. Na7-b8 Re6-d7 5. Rg5-f6 Rd7-d8 6. Rf6-e6 Rd8-e8 7. Nb8-c7 Re8-f8 8. Nb7-c6 Rf8-g7 9. Nc6-e8 Rg7-h6 10. Nc7-f4 + Rh6-g7 11. Re6-e7 Rg7-g8 12. Ne8-f7 + Rg8-h7 13. Re7-f8 Rh7-h8 14. Nf7-d5 Rh8-h7 15. Nd5-e4 + Rh7-h8 16. Nf4-e5 mat.

Matul cu nebun și cal presupune o tehnică mai complicată, de aceea va fi expus în alt capitol.

Damă contra pion

În general, cîștigul damei contra unuia sau mai multor pioni nu prezintă dificultăți. Există însă și unele excepții, și anume în cazul pionului ajuns pe linia a șaptea, amenințînd să se transforme, situație în care poate interveni remiza.



Diagrama 25
negrul la mutare câștigă

În diagrama 25, negrul poate interveni asupra câmpului de transformare prin 1 ... Dc3-h8, apoi ocupă câmpul f8 cu dama și apropie regele, capturând pionul din f7.

Dacă regele alb se află la e7, ca în diagrama 26, negrul nu poate evita remiza.

Dama neagră nu mai poate ocupa câmpul f8. Pentru a opri transformarea pionului, trebuie să forțeze regele alb să ajungă la f8: 1... Dc3-e5+ 2. Re7-f8 Rh1-h2 3. Rf8-g8 De5-e6, legînd pionul. 4. Rg8-h8! și dacă 4 ... De6:f7, regele alb este în poziție de pat.

Aceeași situație și în poziția simetrică, cu pionul la c7, sau pioni negri la c2 și f2.

Dacă pionul se află la e7 (și si-

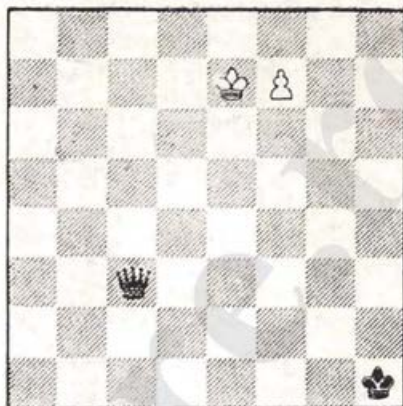


Diagrama 26
negrul la mutare, remiză

metric la d7), ca în diagrama 27, negrul câștigă, deoarece nu mai apar pozițiile de pat.



Diagrama 27
negrul la mutare câștigă

1 ... Dc3-d4+ 2. Rd7-e8 Rg4-g5. Pionul fiind blocat, negrul

cîștigă un tempo pentru a se apropia cu regele, apoi dama dă şah sau leagă pionul pentru a ajunge iar în poziția cu pionul blocat, pînă cînd regele alb se apropie de pion și acesta poate fi capturat. 3.Re8-f7 Dd4-d7 4.Rf7-f8 Dd7-d6 5.Rf8-e8 Rg5 f5 6.Re8-f8 Rf5-f6 7.Rf8-e8 Dd6:e7 mat.

Diagrama 28 ilustrează alt caz de remiză.

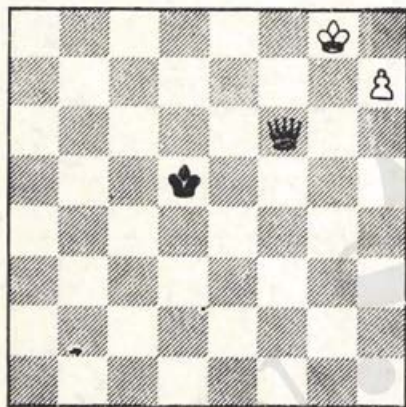


Diagrama 28
negrul la mutare, remiză

După 1... Df6-g6+ 2.Rg8-h8, poziția nu mai poate evolua, regele alb fiind pat. Dacă negrul ar mai avea undeva un pion pentru a fi silit să-l mute, negrul ar putea da mat cu Df7, Df8.

Finalul cu pion pe coloana „b” sau „g” se cîștigă prin ace-

eași tehnică de apropiere a regelui părții în avantaj.

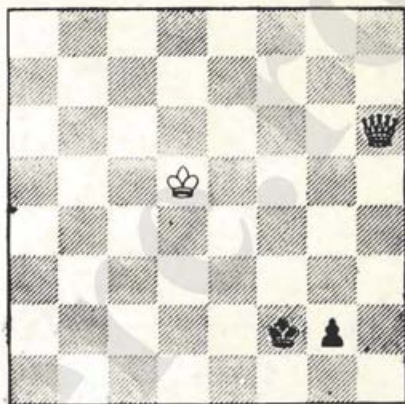


Diagrama 29
albul la mutare cîștigă

1.Dh6-f4+ Rf2-g1 2.Rd5-e4 Rg1-h1 3.Df4-h4+ Rh1-g1 4.Re4-f3 Rg1-f1 5.Dh4-f2 mat.

În concluzie, pozițiile cu damă contra pion pe linia a șaptea, susținut de rege, sînt remiză cînd pionul se află pe coloanele „a”, „c”, „f” și „h”. Dama cîștigă contra pion pe linia a șaptea cînd acesta se află pe coloanele „b”, „d”, „e” și „g”.

Rege și pion contra rege

De multe ori, în partidă se obține avantaj de un pion. După schimburile generale se poate ajunge în finalul de rege și pion

contra rege. Vom vedea modurile în care acest pion poate fi valorificat prin transformare în damă și acela în care regele singur poate împiedica transformarea lui.

În acest gen de finaluri, principiile de bază sînt regula pătratului și regula opoziției, pe care le-am prezentat mai înainte.

În diagrama 30, regele negru nu este în pătratul pionului, dar în imediata apropiere a limitei lui.

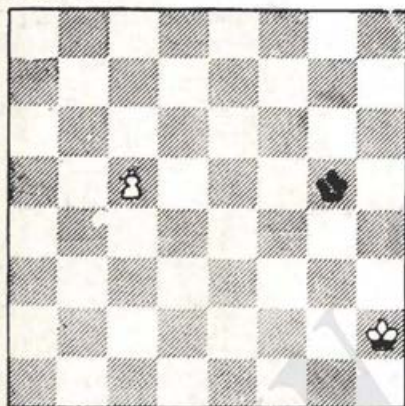


Diagrama 30
albul la mutare cîștigă;
negrul la mutare, remiză

Negrul la mutare intră în pătratul pionului și reușește să-l captureze. Dacă mută albul, negrul nu mai poate ajunge pionul.

În diagrama 31, regele negru este în pătratul pionului.

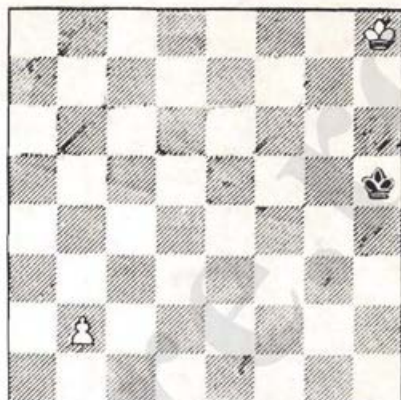


Diagrama 31
albul la mutare cîștigă;
negrul la mutare, remiză

Deși regele negru este în pătrat, albul la mutare cîștigă, deoarece pionul din b2 poate muta

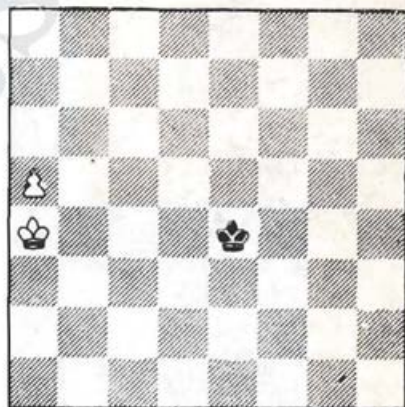


Diagrama 32
albul cîștigă

direct la b4. Cu negrul la mutare, regele rămîne în pătrat.

Regele părții mai slabe, fiind în pătrat, nu poate opri pionul dacă drumul lui este barat de regele părții în avantaj.

În diagrama 32, negrul fiind la mutare, după 1... Re4-d5, intră în pătrat, însă, după 2.Ra4-b5, apropierea regelui negru este împiedicată de regele alb. 2... Rd5-d6 3.Rb5-b6 Rd6-d7 4. Rb6-b7 și pionul înaintează neștînjenit.

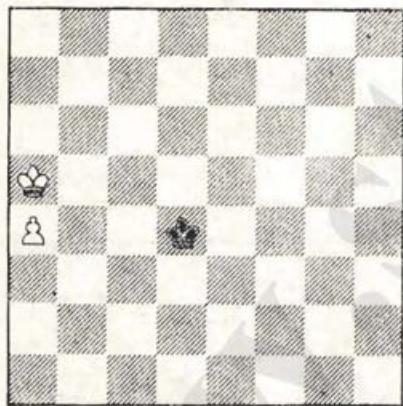


Diagrama 33
albul la mutare câștigă;
negrul la mutare, remiză

În diagrama 33, negrul la mutare obține opoziția laterală și remiza. 1... Rd4-c5 2.Ra5-a6 Rc5-c6 3.Ra6-a7 Rc6-c7 4.Ra7-a8 Rc7-c8, iar dacă albul avansează pionul pînă la a7, atunci

regele negru oscilează pe cîmpurile c7 și c8 și regele alb nu mai poate părăsi cîmpul a8 pentru a face loc pionului. Sau 5.a4-a5 Rc8-c7 6.Ra8-a7 Rc7-c8 7.Ra7-b6, făcînd loc pionului, 7... Rc8-b8 8.a5-a6 Rb8-a8 9.a6-a7 pat.

Pionii de pe coloanele marginale „a” sau „h” nu cîștigă atunci cînd regele părții slabe are acces la colțul unde ar urma să se transforme pionul. Tot cu remiză se soldează finalul de rege și pion plus nebun de culoare diferită de aceea a colțului de transformare, dacă regele părții mai slabe reușește să ajungă pe cîmpul de transformare.

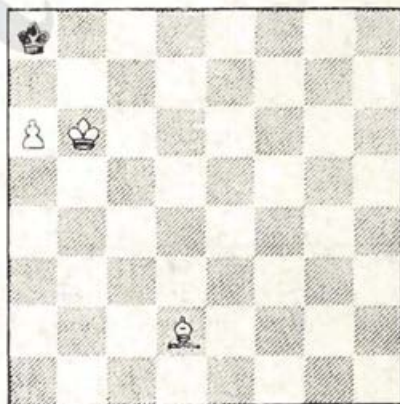


Diagrama 34
remiză

Regele negru nu poate fi îndepărtat de cîmpul a8. Dacă

1.Nd2-f4, rezultă pat, iar cu negrul la mutare, 1...Ra8-b8 2. Nd2-f4 Rb8-a8 și poziția nu mai poate evolua.

În poziția din diagrama 35, albul câștigă indiferent cine este la mutare.

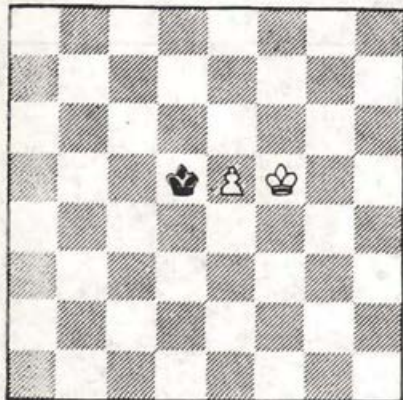


Diagrama 35
albul câștigă

Albul la mutare: 1.Rf5-f6 Rd5-c6 2.Rf6-f7 și, susținut de rege, pionul se transformă.

Negrul la mutare: 1...Rd5-c6 2.Rf5-f6 Rc6-d7 3.Rf6-f7, cu același rezultat.

În pozițiile cu regii la distanță egală de pion (diagrama 36) se poate ajunge la aceeași poziție ca în diagrama precedentă.

1...Rb4-c5 2.Rh4-g5, iar după 2...Rc5-d5 3.Rg5-f5 rezultă poziția 35. Dacă 2...Rc5-c6 3.Rg5-f6 Rc6-d7 4.Rf6-f7, pionul are drum liber.

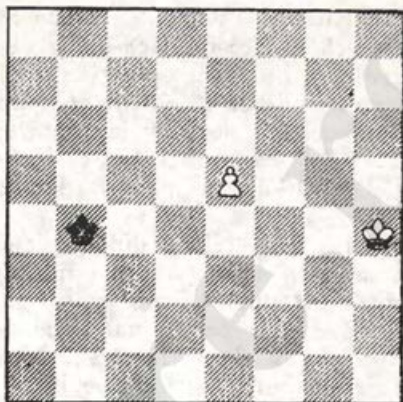


Diagrama 36
albul câștigă

În diagrama 37, cu regii în opoziție frontală, partea care este la mutare intră în dezavantaj.

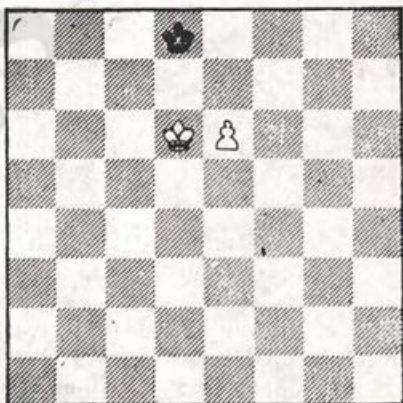


Diagrama 37
albul la mutare, remiză;
negrul la mutare, albul câștigă

1.Rd6-d5 Rd8-e7 2.Rd5-e5 Re7-e8! 3.Re5-d6 Re8-d8 și negrul are din nou opoziția. Dacă 1.e6-e7+ Rd8-e8 2.Rd6-e6, pat.

Dacă este negrul la mutare: 1... Rd8-e8, atunci 2.e6-e7 Re8-f7 3.Rd6-d7 și pionul devine damă.

La aceeași relație dintre piese, însă cu o linie (sau mai multe) mai jos, opoziția nu mai operează, regele părții mai slabe avînd cîmp de retragere, după care va putea cîștiga opoziția.

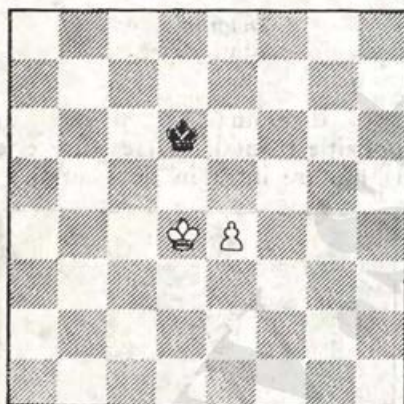


Diagrama 38
remiză

1... Rd6-e6 2.Rd4-d3 (Re3) Re6-e5 3.Rd3-e3 Re5-e6 4. Re3-d4 Re6-d6 5.e4-e5+ Rd6-e6 (sau chiar 5... Re7 6.Rd5 Rd7!) 6.Rd4-e4 Re6-e7! 7.Re4-d4 Re7-d8 8.Rd4-d5 Rd8-d7 9.e5-e6+ Rd7-e8 (sau 9... Re7, cu repe-

tarea aceluiași procedeu ca la mutarea 5) 10.Rd5-d6 Re8-d8 și se ajunge la poziția din diagrama 37, cu albul la mutare, deci remiză.

În diagrama 39, cu regii în opoziție, regele alb se află înaintea pionului.

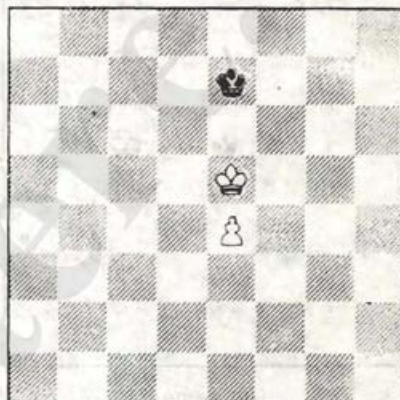


Diagrama 39
albul la mutare, remiză;
negrul la mutare, albul cîștigă

Albul la mutare trebuie să plece cu regele lateral și astfel se ajunge în poziția din diagrama 38. Negrul la mutare, plecînd lateral cu regele, permite intrarea regelui alb.

1... Re7-d7 2.Re5-f6 Rd7-d8 (opoziția pe diagonală). Dacă 2... Rd6, 3.e5+ Rd7 4.Rf7 și pionul ajunge fără piedici pe cîmpul de transformare. 3.Rf6-f7 Rd8-d7 4.e4-e5 Rd7-d8 5.e5-

e6 și, în două mutări, devine damă.

În diagrama 40, cu regii în opoziție și pionul la distanță de un câmp de rege, albul câștigă și dacă este la mutare.

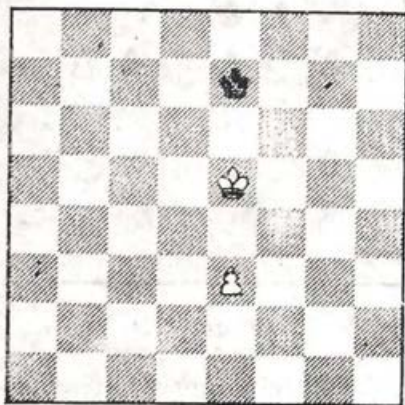


Diagrama 40

Având la dispoziție mutarea de rezervă 1.e3-e4, albul păstrează opoziția și câștigă prin procedeul arătat la diagrama 39. Dacă negrul este la mutare, procedeul este același. Regele alb mută lateral pe partea opusă până când ajunge pe linia a șaptea, promovind pionul.

Pozițiile fundamentale în finalurile de rege și pion contra rege singur, prezentate mai sus trebuie bine cunoscute de viitorii șahiști. Finalurile mai complicate vor fi expuse în alte capitole.

În încheiere, dăm două poziții instructive de final.

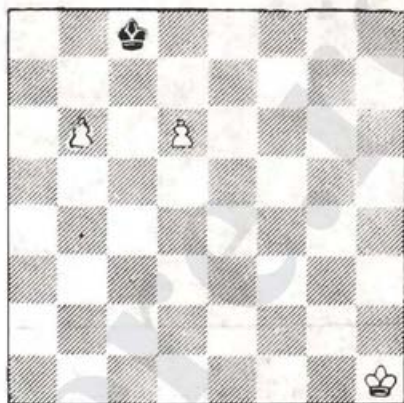


Diagrama 41
albul câștigă

Cei doi pioni răzleși ai albului câștigă fără ajutorul regelui, indiferent cine este la mutare. Dacă mută negrul 1... Rc8-d7 2.b6-b7, regele negru nu poate ține amândoi pionii. Mutările simetrice Rb7 sau Rb8 duc la același rezultat. Dacă albul este la mutare, el poate trece mutarea negrului prin 1.Rh1-h2.

Trei pioni avansați pe orizontala a cincea câștigă împotriva a trei pioni adversi pe linia a șaptea, fără intervenția regilor. 1.b5-b6 a7:b6 2.c5-c6 b7:c6 3.a5-a6 și, în două mutări, albul transformă pionul în damă, după care capturează ușor cei trei pioni negri. Dacă 1... c:b6, 2.a5-a6

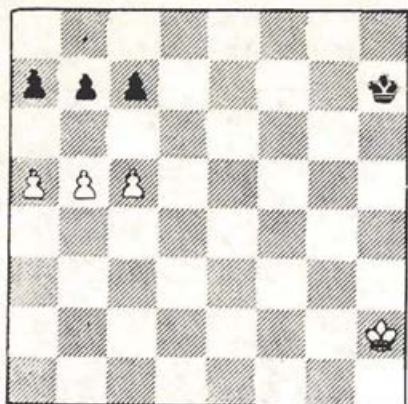


Diagrama 42
albul la mutare cîştigă

duce la același rezultat, iar dacă
2.b6:c5, cîştigă 3.a6:b7.

Exerciții

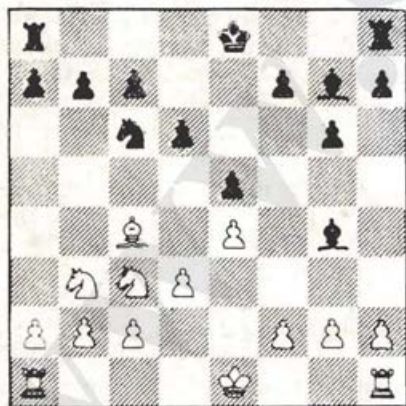


Diagrama 43

1. În ce parte poate face ro-
cada albul? Dar negrul?

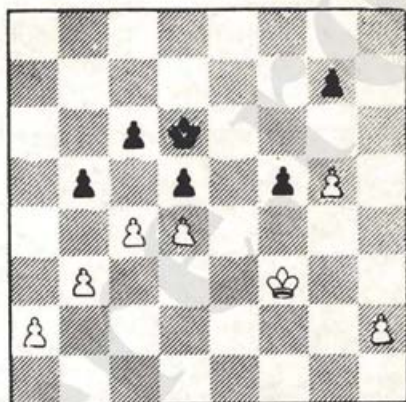


Diagrama 44

2. Negrul a mutat f7-f5. Indi-
cați toate mutările pe care le
poate face albul, începînd cu re-
gele și luînd pe rînd fiecare din-
tre pionii și în ce condiții, atac,
capturare. Verificați apoi dacă
răspunsul a fost complet.

3. Căutați calea cea mai scurtă
pentru mat, cunoscînd că: a) re-
gele negru trebuie adus la ban-
dă; b) atunci cînd regii sînt în
opoziție, turnul dînd șah silește
regele advers să se apropie de
margine, cedînd o linie; c) tur-
nul restrînge tabla și pe verti-
cală și pe orizontală; d) turnul
acționează și de aproape și de la
distanță.

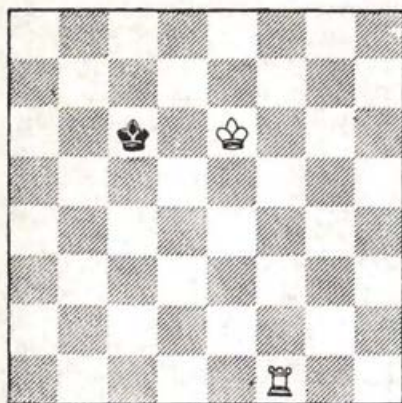


Diagrama 45

4. Aranjați pe tablă poziția: alb: Rg2, Ta8; negru: Rd5. În care parte, prin restrângerea tablei, albul la mutare va ajunge mai repede la mat, cu 1.Ta5 sau 1.Te8? Încercați ambele căi.

5. Albul la mutare, mat în două mutări.

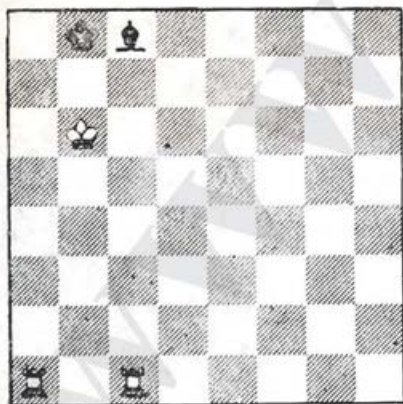


Diagrama 46

6. Albul la mutare dă mat în 8 mutări.

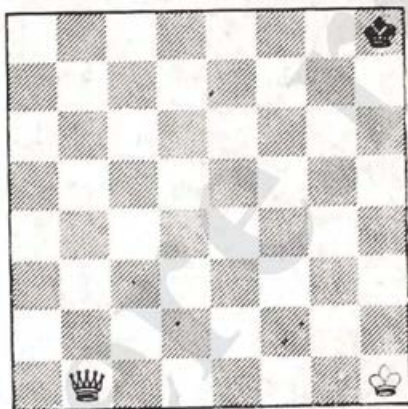


Diagrama 47



Diagrama 48

7. albul mută și câștigă.

Indicații: tema este asemănătoare cu cea din diagrama 42.

Albul trebuie să facă damă pe f8, cu şah. Altfel, chiar dacă face primul damă, negrul transformă cu mat.

8. Puneți pe tablă un cal la g1. Calculați în câte mutări ajunge pe cîmpul a8 pe calea cea mai scurtă, apoi de la g1 la h8, folosind mai multe căi.

9. În poziția: alb — Rg2, h4; negru — Rc3, a5, urmăriți fără să mutați piesele: a) în câte mutări transformă pionul negrul și albul, cu negrul la mutare; b) ce se întîmplă după ce negrul face damă la a1 și albul la h8.

10. Alb: Rb2, g4; negru: Rb4. Calculați după regula pătratului dacă regele negru poate opri transformarea pionului, mai întîi cu albul, apoi cu negrul la mutare.

Aplicați regula opoziției în exercițiile următoare, căutînd să

ajungeți în pozițiile de bază din diagramele 33, 35, 37, 38, 39, 40.

11. Alb: Rg4, h3; negru: Re3, h4. Albul la mutare poate cîștiga?

12. Alb: Rh4, e5; negru: Ra4. Negrul la mutare, albul poate cîștiga?

13. Alb: Rc4, c2; negru: Rc6. Ce rezultă cu albul la mutare și cu negrul la mutare?

14. Alb: Rg2, e2; negru: Rd6. Ce rezultă cu albul la mutare și cu negrul la mutare?

15. Alb: Ra5, c6; negru: Ra7. Se poate salva negrul cu albul la mutare? Dar cu negrul?

16. Alb: Rd1, d3; negru: Rf7. Poate obține negrul remiza?

17. Alb: Rf5, e5; negru: Rf8. Cum poate cîștiga albul?

Rezolvările se găsesc la sfîrșitul volumului.

II. SCURT ISTORIC

În acest capitol vom prezenta câteva puncte de reper din istoria șahului, începînd, de fapt, cu primele scrieri despre șah, în intenția de a oferi o imagine de ansamblu asupra evoluției gîndirii în șah sau, mai bine zis, a concepției de joc, adică a acelor elemente de bază care au fost considerate necesare pentru obținerea cîștigului.

Am inclus în lucrare această expunere nu numai pentru cunoașterea istoriei șahului, ci mai ales pentru a exemplifica modul de acumulare a cunoștințelor despre jocul de șah și pentru a motiva astfel recomandarea pe care o facem în privința mijloacelor de învățare de care trebuie să țină seama un începător.

După cum vom vedea, primele scrieri despre șah au expus demonstrații de finaluri. Partidele care ni s-au transmis din perioa-

da copilăriei șahului sînt conduse pe motive tactice, urmărind aproape exclusiv atacul asupra regelui. Mai tîrziu a apărut noțiunea de echilibru în partidă, joc pozițional și s-au pus bazele strategiei.

Copiii, încă din primii ani de școală, sînt atrași de acest joc și deprind ușor circulația pieselor, atacurile simple, schimburile, matul. Dar acest joc la împlinire nu este tocmai șah.

Deci, cu ce începem să învățăm șahul?

Scopul principal fiind matul (iar dacă acesta nu se poate realiza, atunci se urmărește egalitatea, remiza), este bine ca studiul să înceapă cu finalurile simple. În finalul partidei, relația dintre piese este mai directă și mai concretă. Dezvoltarea gîndirii în șah își găsește o cale metodică prin cunoașterea gradată

a unor poziții cu mai puține piese, urmate de altele mai complexe și continuând cu însușirea unei concepții complete asupra desfășurării partidei.

Partidele de început, în mod firesc, au un caracter tactic. Este bine să se cunoască anumite noțiuni tactice, schimbul, atacul și anumite principii de deschidere, referitoare la dezvoltarea și mobilitatea pieselor.

Introducerea în studiu a elementelor de strategie se poate face mai târziu, după ce jucătorul se va deprinde să joace cu plăcere partide și va câștiga o anumită experiență.

În continuare, studiul trebuie să cuprindă toate cele trei faze ale partidei, alegerea și însușirea unor sisteme de deschidere pentru alcătuirea unui repertoriu, cunoașterea jocului de mijloc, procedeele tactice și principiile de strategie și, bineînțeles, cunoașterea finalurilor. Foarte folositoare este rezolvarea pozițiilor și studiilor pe teme frecvente în partida practică.

După aceste câteva recomandări, să facem o scurtă incursiune în istoria șahului, prin exemple practice.

Vom începe cu Arta șahului, cartea spaniolului Lucena, apărută în anul 1497, cea mai veche lucrare cu caracter tehnic pe care o cunoaștem. Meritul lui Lucena este, în primul rând, de a fi stabilit

regulile jocului de șah, foarte aproape de forma definitivă de astăzi. Arta șahului abordează și câteva sisteme de deschidere, dar, în principal, cuprinde 150 de probleme și poziții de final. Unul dintre aceste studii demonstrează matul *etouffé* (un astfel de exemplu a fost dat în diagrama 11). Iată un studiu de final, eternizat în manualele de șah sub denumirea de poziția Lucena, pe care îl prezentăm ca pe unul din exemplele de bază în finalurile de turnuri.

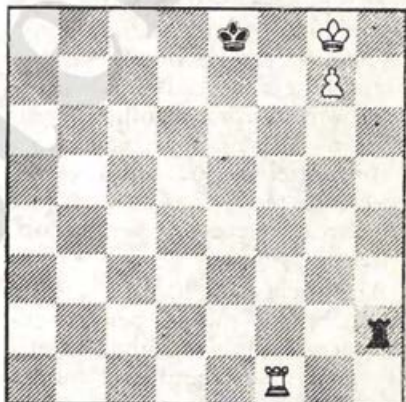


Diagrama 49
albul câștigă

Demonstrația: 1... Th3 2.Tf4 (construirea podului pe orizontala a patra) 2... Th1 3.Te4+ Rd7 4.Rf7 Tf1+ 5.Rg6 Tg1+ 6.Rf6 Tf1+ (dacă 6... Tg2, atunci 7.Te5, urmat de 8.Tg5,

iar dacă 6...Rd6, atunci 7.Td4+ Rc6 8.Td8 etc.) 7.Rg5 Tg1+ 8.Tg4 și pionul se transformă.

Partea în avantaj câștigă în toate pozițiile similare, cu excepția pionului aflat pe coloana turnului „a” sau „h”.

Răspunsul la întrebarea cum se ajunge în poziția Lucena este inclus în capitolul „Finaluri de turnuri și pioni”.

Ceva mai târziu apar și alte nume în literatura de șah: portughezul Damiano (1512) și spaniolul Ruy Lopez (1561) de la care ne-au rămas studii asupra deschiderii denumite Partida spaniolă sau simplu Ruy Lopez, așa cum se folosește și astăzi în unele țări, în cele două Americi și, desigur, în Spania.

Sfârșitul secolului al XVI-lea și începutul celui de al XVII-lea aduc pe scena șahului câteva personalități, cum ar fi Paolo Boi, Giulio Cesare Polerio, Leonardo da Cutri, Pietro Carera etc. Cel mai reprezentativ, Gioacchino Greco (între anii 1623—1625), a lăsat, printre altele, o analiză despre partida italiană, în denumirea ei originară Giuoco piano.

Iată și una din partidele lui Greco:

1. e4 e5 2.Cf3 d6 3.Nc4 Ng4 4.h3 Nh5 5.c3 Cf6 6.d3 Ne7 7.Ne3 0-0 8.g4.

Rămânând cu regele în centru, albul începe atacul la rege.

8...Ng6 9.Ch4 c6 10.C:g6 h:g6 11.h4 b5 (ar fi fost mai bine 11...d5) 12.Nb3 a5 13.a4 b4 14 h5! (pentru a deschide coloana „h” pe care se află turnul) 14...g:h5 15.g5! Cg4 16. Th5 C:e3 17. Th8+ R:h8 18. Dh5+! Rg8 19.g6 Te8 20.Dh7+ Rf8 21.Dh8! mat.

În acele vremuri și până pe la jumătatea secolului al XIX-lea, căile succesului erau căutate prin dezvoltarea rapidă a figurilor și combinațiile finalizate cu mat.

Secolul al XVII-lea a excelat prin maeștri de șah care au jalonat unele combinații tipice și soluții de final.

Prezentăm întâi câteva studii de final: Stamma, Paris, 1737.

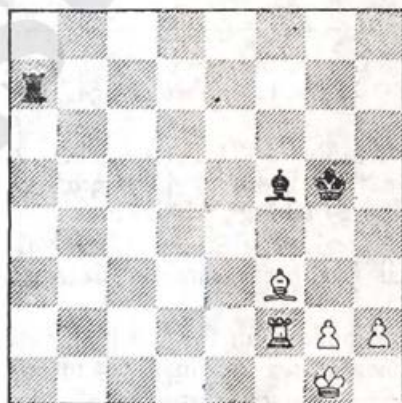


Diagrama 50

negrul la mutare, remiză

Negrul la mutare forțează re-

miza cu 1...Ta1+ 2.Tf1
T:f1+ 3.R:f1 Nh3! Transferind
pionul de la g2 pe coloana „h”,
albul nu mai poate câștiga cu
nebulul în plus de culoare di-
ferită coltului de transformare.

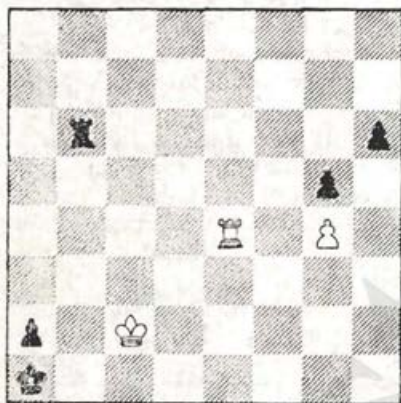


Diagrama 51
albul la mutare câștigă

Rezolvare: 1.Tc14 Tb1 2.
Tc1! T:c1 3.R:c1 h5 4.g:h5 g4
5.h6 g3 6.h7 g2 7.h8D! mat.

O soluție interesantă de final este prezentată în diagrama 52.

Albul are un turn în plus, însă amenințarea de mat pe ultima orizontală, cât și turnul alb din c5, atacat, par să-i asigure negrului remiza. Totuși, albul câștigă după 1.Th5 T:h5 2.Ta6+ Rc5 3.Ta5+, urmat de T:h5.

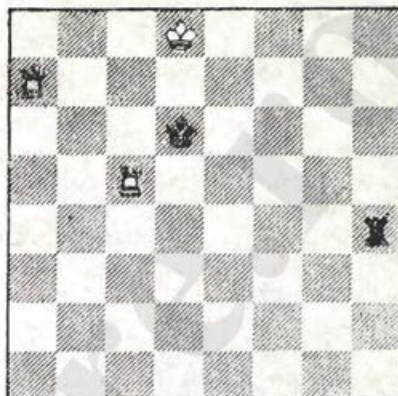


Diagrama 52
albul la mutare câștigă

Unele studii oferă soluții de-a dreptul surprinzătoare:

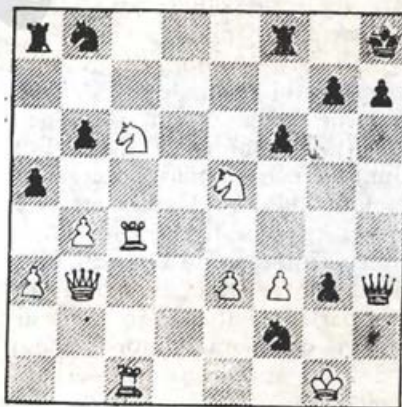


Diagrama 53
albul la mutare câștigă

Albul pare pierdut, întrucât
matul cu dama la h1 nu poate

fi parat. Totuși: 1.Th4! D:h4 2.Dg8+ R:g8 (2...T:g8, 3.Cf7 mat *étouffé*) 3.Ce7+ Rh8 4.Cf7+ T:f7 5.Tc8+ Tf8 6.T:f8! mat.

În Italia, în anul 1750, Ercole del Rio publică o altă carte de valoare care conține unele probleme a căror cunoaștere este foarte utilă și astăzi.

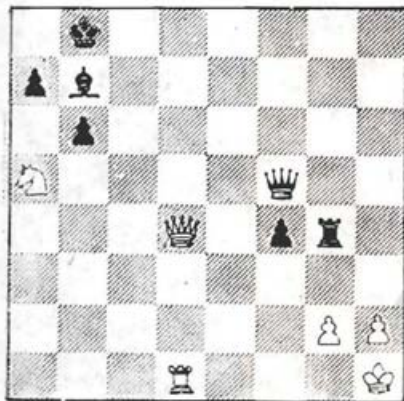


Diagrama 54
albul câștigă

1.Dd6+ Ra8 2.Dc6! Dc8 (2...N:c6 3.Td8+) 3.Td8 cu mat inevitabil. Resursele tactice aplicate se pot ivi oricând în partidele practice.

Albul câștigă într-un mod ingenios în varianta:

1.Nf3+ Rg1 2.Nh1 R:h1 3.Rf1 d5 4.e:d5 e4 5.d6 e3 6.d7 e2+ 7.R:e2 Rg1 8.d8D h1D și acum se intră într-un final de dame care se decide după

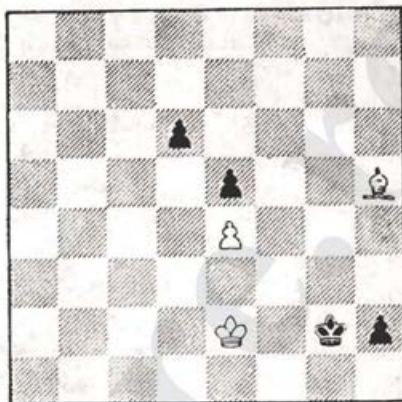


Diagrama 55
albul câștigă

9.Dd4+ Rh2 10.Dh4+ Rg2 11.Dg4+ Rh2 12. Rf2 și matul este inevitabil.

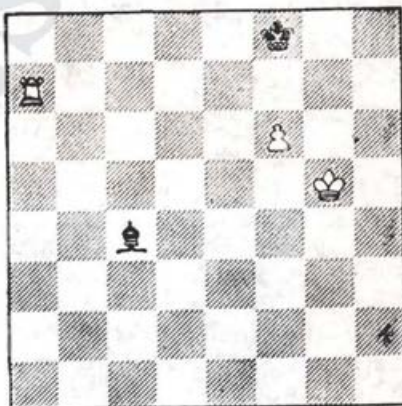


Diagrama 56
remiză

Poziția din diagrama 56 a demonstrat că albul nu poate câștiga, deși are turn și pion contra nebun. Astfel:

1.Tc7 Nd5! Nebunul negru pendulează pe diagonală a2-g8, pregătit să aibă oricând la dispoziție, în caz de necesitate, un șah pe diagonală b1-h7 atunci când regele alb ar încerca să pătrundă pe câmpul g6.

2. Tc5 Na2 3. Tb5 Nc4 4. Tb4 Nd5 5. Rg6 Albul a interzis negrului șahul pe diagonală b1-h7, dar pentru aceasta a părăsit controlul asupra câmpului f7.

5... Nf7 6. Rf5 Nd5 7. Re5 Na2 8. Ta4 Nb3 9. Ta3 Nc4. Împiedică accesul regelui alb la e6.

10. Ta8+ Rf7 11. Ta7+ Rf8 12. Rf5 Nd3+ 13. Rg5 Nc4 și poziția se repetă.

Alternativa: 1. f7 Rg7! (1... N:f7? 2. Rf6 și albul câștigă) 2. Te7 N:f7 3. Rf5 Rg8 4. Rf6 Nb3 5. Tg7+Rh8 6. Rg6 Nc4 și remiză.

Importanța cunoașterii unor astfel de poziții este confirmată în practică. Pentru acest final elementar dăm exemplul partidei Szabo—Botvinnik, 1952. Negrul a ajuns într-un final foarte greu de susținut, după cum se vede în diagrama 57.

Aici, Botvinnik s-a decis să ia pionul din a5, mutare introduc-

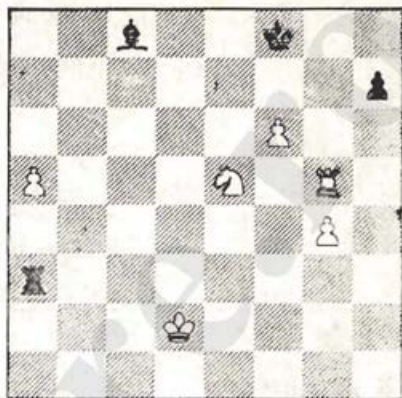


Diagrama 57
negrul la mutare

tivă pentru a ajunge în poziția din diagrama 56.

1... T:a5 2. Cd7+ N:d7 3. T:a5 N:g4 4. Re3 Ne6 5. Rf4 Nc4 6. Ta7 h5 7. Rg5 h4 8. R:h4 Nb3 9. Rg5 Nc4 și s-a obținut remiza.

Cel mai reprezentativ teoretician al jocului de șah din a doua jumătate a secolului al XVIII-lea a fost, fără îndoială, André Danican Philidor (1726—1795). El a expus detaliat apărarea care-i poartă numele; a relevat importanța pionilor în partida de șah și a publicat numeroase analize privind finalurile, printre care nebun și cal contra rege singur, turn și pion contra turn, turn și pion contra nebun, damă împotriva turn și pion.

Prezentăm două din aceste analize.

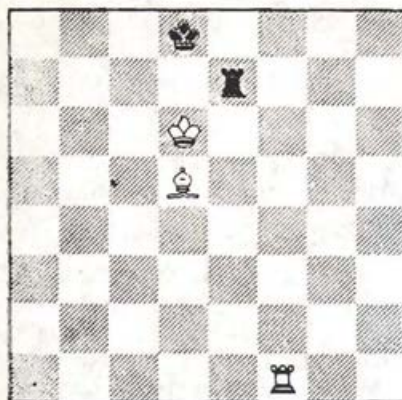


Diagrama 58
albul câștigă

Finalul de turn și nebul contra turn, cu regele pe ultima orizontală se câștigă astfel:

1. Tf8+ Te8 2. Tf7 Te2

Alte mutări duc mai repede la pierdere: 2... Th8 3. Ta7 Th6 4. Ne6, sau 2... Rc8 3. Tc7+ Rb8 (3... Rd8 4. Ta7) 4. Tb7+ Rc8 5. Tb4 Td8+ 6. Rc6 Te8 7. Ta4 Rb8 8. Rb6.

3. Tg7 Te1

La 3... Te8 4. Ta7, sau 3... Te3 4. Tb7 Tc3 5. Td7, albul obține poziția din varianta principală cu câteva mutări mai devreme.

4. Tb7 Tc1

Sau 4... Rc8 5. Ta7 Tb1 6. Tf7 Rb8 7. Tf8+ Ra7 8. Ta8+

urmat de 9. Tb8+ și 10. T:b1. 5. Nb3 Rc8

Sau 5... Tc3 6. Ne6 Td3+ 7. Nd5 Tc3 8. Td7+ Rc8 9. Tf7 Rb8 10. Tb7+ Rc8 11. Tb4 Rd8 12. Nc4 Rc8 13. Ne6+ Rd8 14. Tb8+ cu mat.

6. Tb4 Rd8 7. Tf4 Te1 (Sau 7... Rc8 8. Nd5 Rb8 9. Ta4) 8. Na4 Rc8 9. Nc6 Td1+ 10. Nd5 Rb8 11. Ta4 și albul câștigă.

Un exemplu important pentru teoria finalurilor, damă contra turn și pion, este prezentat în diagrama 59.

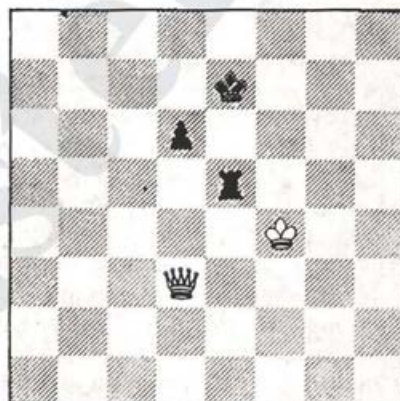


Diagrama 59
albul câștigă

Iată soluția Philidor: 1. Dh7+ Re6 (dacă 1... Re8, 2. Dc7 Te6 3. Rf5 și albul câștigă) 2. Dc7 Tc5 3. Dd8, obligînd regele negru să treacă înaintea pionului, 3... Te5 4. De8 Rd5 5. Dc8 Te4+

(5... Rd4, 6. Dc6) 6. Rf5 Te5+ 7. Rf6 Te4 8. Df5+ Te5 9. Dd3+ Rc5 10. Dd2.

În etapa următoare, regele alb trebuie să ajungă pe coloana „d”.

10... Rc6 11. Dd4 Rd7 12. Dc4 Tc5 (Turnul trebuie să se afle permanent apărat de pion) 13. Df7+ Rc6 14. Re7 Te5+ 15. Rd8 Tc5 16. Dd7+ Rd5 17. Re7 Tc6 18. Df5 Rc4 19. Rd7 Tc5 (19... Tb6, 20. Da5) 20. Dc4+ și albul capturează pionul, iar finalul de damă contra turn este câștigat. Philidor a demonstrat că în poziția cu pionul la d7, finalul nu se poate câștiga.

Metoda preconizată de Philidor în secolul al XVIII-lea își găsește aplicare și în confruntările de astăzi.

La sfârșitul secolului al XVIII-lea apare lucrarea despre deschideri a teoreticianului austriac I. Allgaier.

În prima parte a secolului al XIX-lea au avut loc celebrele meciuri dintre La Bourdonnais, campionul Franței și scoțianul Mac Donnel.

La Bourdonnais aprofundează ideile lui Philidor, iar în manualul său, ca și în practică, demonstrează rolul unui plan bine condus și al dezvoltării armonioase a forțelor, îmbinând jocul pozițional cu stilul combinativ. Mac Donnel era un maestru al combinației. Redăm în continuare

două partide reprezentative din meciurile lor.

Mac Donnel — La Bourdonnais, 1835. 1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 c:d4 4. C:d4 e5 5. C:c6. În acele timpuri, mutările 5. Cb5 și Cb3 nu erau luate în considerare. 5... b:c6 6. Ne4 Cf6 7. Ng5 Ne7 8. De2 d5 9. N:f6 (Albul ar fi putut simplifica jocul cu 9. e:d5 c:d5 10. Nb5+ Nd7 11. N:d7+ C:d7 12. N:e7 D:e7 13. Cc3) 9... N:f6 10. Nb3 0-0 11. 0-0 a5 12. e:d5 c:d5 13. Td1 d4. La Bourdonnais urmărește în această partidă să folosească pionii ca mijloc de atac, idee preconizată de Philidor.

14. c4 Db6 15. Nc2 Nb7 16. Cd2 Tae8.

Negrul nu ia pionul din b2, deoarece la 16... D:b2 urmează 17. Dd3 g6 18. Tab1 e4! și, după 19. C:e4 (sau 19. T:b2 e:d3 20.N:d3) 19... N:e4 20.T:b2 N:d3, remiza este inevitabilă.

17. Ce4 Nd8 18. c5 Dc6 19. f3 Ne7 20. Tac1 f5. Pentru a asigura avansarea pionilor, negrul nu ezită să sacrifice o calitate. 21. Dc4+ Rh8 22. Na4 Dh6 23. N:e8 f:e4 24. c6 e:f3 25. Tc2.

Nici alte mutări nu oferă șanse mai bune. La 25. g:f3 urmează Dc3+ 26. Rh1 D:f3+ 27. Rg1 Tf5. Sau 25. c:b7 Dc3+ 26. Rh1 f:g2+ 27. R:g2 Tf2+ 28. Rg1 Te2+.

25... De3+ 26. Rh1 Nc8
 27. Nd7 f2 28. Tf1 d3 29. Tc3
 N:d7 30. c:d7 e4 31. Dc8 Nd8
 (La câștig ar fi dus și varianta
 care începe cu 31... Td8) 32.
 Dc4 De1 33. Tcc1 d2 34. Dc5
 Tg8 35. Tcd1 e3 36. Dc3 D:
 d1 37. T:d1 e2 și albul a cedat
 în această poziție — rar întâl-
 nită — cu trei pioni pe penul-
 tima orizontală.

Tot în secolul al XIX-lea,
 Gambitul regelui reprezenta des-
 chiderea preferată a jucătorilor
 combinativi, fiind bazată pe prin-
 cipiul unei dezvoltări rapide, cu
 sacrificii de pioni sau chiar de
 figuri. Negrul era supus unor
 atacuri puternice și teoreticienii
 jocului de șah căutau inovații
 atât pe linia atacului, cât și pe
 aceea a apărării. Partidele erau
 în general scurte și, din perspec-
 tiva teoriei actuale, ne apar une-
 ori chiar puerile.

Iată un exemplu în partida
 Mac Donnel — La Bourdonnais.

1. e4 e5 2. f4 e:f4 3. Cf3 g5
 4. Nc4 g4 5. Cc3 g:f3 6. D:f3
 Nh6? (era necesar 6... d6 și la
 7. O—O, Ne6) 7. d4 Cc6 8. O—O
 C:d4 9. N:f7+ R:f7 10. Dh5+
 Rg7 11. N:f4 N:f4 12. T:f4
 Cf6 13. Dg5+ Rf7 14. Taf1
 Re8 15. T:f6 De7 16. Cd5 Dc5
 17. Rh1 Ce6 18. T:e6 d:e6 19.
 Cf6+ și negrul cedează.

Jucătorul englez George Wor-
 ker a demonstrat că negrul are
 în general apărări suficiente în

Gambitul regelui, dar contribu-
 ția sa cea mai importantă o
 constituie analizele asupra unor
 finaluri de bază.

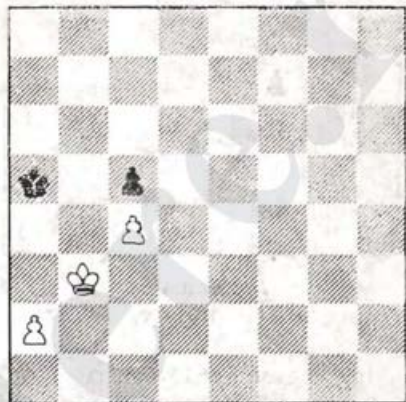


Diagrama 60
 albul câștigă

Pentru ca albul să câștige, tre-
 buie să treacă mutarea negru-
 lui: 1. Ra3 Rb6 2. Rb2! Ra5
 (sau 2... Ra6 3. Rc3 Rb6 4.
 Rd3, se ajunge mai repede în
 varianta de bază) 3. Rb3 Rb6
 4. Rc3 Ra5 (altfel 5. Rd3) 5.
 Rd2! Ra4 (sau 5... Rb4 6.
 Rd3, urmat de 7. Re4 și 8. Rd5)
 6. Re3 Ra3 (sau 6... Rb4 7.
 Rd3) 7. Re4 și albul va câștiga
 pionul negru. Greșit ar fi 1.
 Rc3 Ra4 2. Rd3 Rb4! 3. a4 R:
 a4 4. Re4 Rb3 5. Rd3 (5. Rd5??
 Rb4 și câștigă negrul) 5... Rb4
 6. Rd2 R:c4 7. Rc2 și remiză.

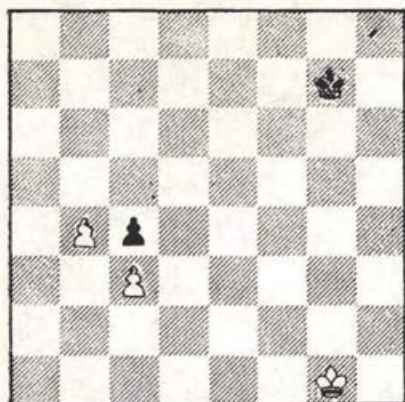


Diagrama 61
negrul la mutare, remiză

În diagrama 61, pentru a obține remiză, negrul trebuie să joace astfel încât să nu permită regelui alb intrarea pe câmpul d4 sau a4. Soluție: 1... Rf7 2. Rf2 Re6 3. Re2 (3. Re3 Re5 4. Rf3 Rf5) 3... Rf6! (nu 3... Rd5 4. Rf3 și albul va pătrunde) 4. Rd2 Re6 5. Rc2 Rd6 6. Rb2 Rc6 7. Ra2 (7. Ra3 Rb5) 7... Rb6! (nu 7... Rb5 8. Ra3 și albul va pătrunde la a4) 8. Ra3 Rb5 și remiză.

În Germania, Rudolf von Bilguer este autorul primei lucrări de șah care cuprinde toate deschiderile și finalurile cunoscute la acea vreme (1838).

Școala engleză are ca reprezentant de frunte pe Howard Staunton. În Cartea jucătorului de șah (1847), el preconizează

jocul lent, strict pozițional, cu manevre prudente și de durată.

Jocul pozițional câștigă și alți adepți. Louis Paulsen a demonstrat în partide arta apărării pozițiilor „înghețate”. Maestrul german a adoptat varianta care-i poartă numele în Apărarea siciliană, care îi oferă negrului o poziție solidă, însă cu dificultăți în apărare.

Nici adepții artei combinației nu au dispărut. Ei continuă să-și desfășoare activitatea în Austria, alături de Allgaier, Falkbeer și Kolisch.

Cel mai de seamă reprezentant al șahului în secolul al XIX-lea a fost germanul Adolf Andersen (1818—1879), considerat cel mai bun jucător din lume după succesul obținut la turneul din Londra în anul 1851. El a lăsat drept moștenire o serie de partide strălucitoare, mai bune chiar decât ceea ce s-a păstrat sub denumirea de „partida nemuritoare”. Iată una dintre ele, care a produs la vremea aceea multă senzație:

Andersen — Dufresnes, Berlin 1852, Gambitul Evans.

1. e4-e4 c7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3. Nf1-c4 Nf8-c5 4. b2-b4 Nc5: b4 5. c2-c3 Nb4-a5 6. d2-d4 e5: d4 7. 0-0 d4-d3.

Mai bine ar fi fost 7... Cge7 8.Cg5 d5 9.e:d5 Ce5 10.D:d4 f6 sau 7... Nb6 8.c:d4 d5 9.e:d5

C:d5 10.Na3 Ne6, cu joc aproximativ egal.

8.Dd1-b3 Dd8-f6 9.e4-e5 Df6-g6 (dacă 9... C:e5?, 10.Te1 d6 11.Db5+) 10.Tf1-e1 Cg8-e7 11.Nc1-a3 b7-b5 12.Db3:b5 Ta8-b8 13.Db5-a4 Na5-b6 14.Cb1-d2 Nc8-b7. Era necesar pentru negru să facă acum rocada, dar și așa poziția lui ar fi fost destul de grea. 15.Cd2-e4 Dg6-f5 16.Nc4:d3 Df5-h5. Dama neagră nu găsește căi pentru a intra în joc, iar poziția ei este mereu supusă atacurilor. 17.Ce4-f6+!

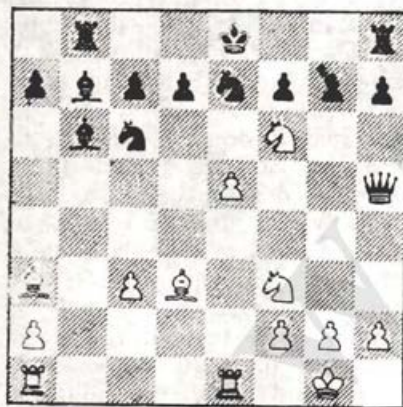


Diagrama 62
după 17.Cf6+

Continuarea 17.Cg3 Dh6 18. Nc1 De6 19.Nf5 duce ușor la câștig, dar Andersen preferă să dea jocului cât mai multă culoare.

17... g7:f6 18.e5:f6 Th8-g8 19.Ta1-d1 Dh5:f3 și a rezultat poziția din diagrama 63, în care, sub amenințarea matului la g2, albul execută spectaculos atacul decisiv.

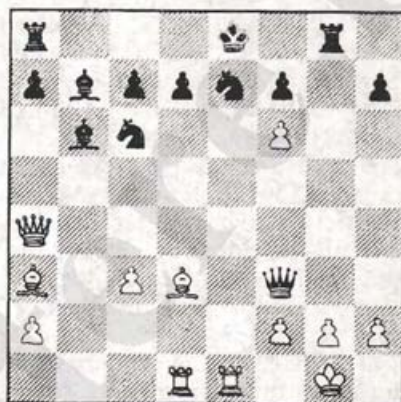


Diagrama 63
albul la mutare

20.Te1:e7+! Cc6:e7 21.Da4:d7+!! Re8:d7 22.Nd3-f5++ Rd7-e8 23.Nf5-d7+ urmat de mat: 23... Rf8 24.N:e7! sau 23... Rd8 f:e7.

Paul Morphy (1837—1884) este predecesorul maeștrilor de mai târziu, prin jocul complex care îmbină arta combinației cu principiile de strategie. Și astăzi, mulți îl consideră cel mai genial jucător de șah. Scurta perioadă în care a activat i-a adus succese răsunătoare, culminând cu meciul contra lui Andersen

pe care l-a câștigat de o manieră categorică.

Redăm una din partidele acestui meci.

Morphy — Andersen, 1858, Apărarea franceză.

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 g7-g6
3.Nf1-d3 Nf8-g7 4.Nc1-c3
c7-c5 5.c2-c3 c5:d4 6.c3:d4
Cb8-c6 7.Cg1-e2 Cg8-e7 8.0-0
0-0 9.Cb1-c3 d7-d5 10.e4-e5
f7-f6 11.f2-f4.

Varianta aleasă de Andersen nu este întâmplătoare. Această poziție a survenit și în alte partide ale lui Morphy. Acum merită atenție mutările de dezvoltare a pieselor pe flancul damei, cum ar fi a6, Nd7, Tc8, b5, Ca5 și Cc4. Însă Andersen nu era un strateg la nivelul adversarului său și, prin schimburi în centru, a permis nebunului alb de câmpuri negre să intervină cu succes în joc.

11... f6:e5 12.f4:e5 a7-a6
13.Dd1-d2 Cc6-b4 14.Ne3-g5
Cb4:d3 15.Dd2:d3 Nc8-d7 16.
Dd3-h3 Dd8-e8 17.Ce2-g3 Ta8-c8.

Mai indicată era blocarea coloanei „f” cu 17... Cf5 18.C:f5 T:f5 19.T:f5 g:f5 și apoi 20.Dg6.

18.Tf1:f8 De8:f8 19.Ta1-f1
Df8-e8 20.Dh3-h4 Ce7-f5 21.
Cg3:f5 g6:f5 22.Tf1-f3 Nd7-b5
23.Tf3-g3 Tc8-c7 24. Ng5-f6 f5-f4.

Negrul caută, fără succes, un contrajoc. În varianta 24... Rh8

25.Dh6, Df8, după schimbul general al figurilor, albul câștigă finalul de pioni.

25.Dh4:f4 De8-f8 26.Cc3:b5 a6:b5
27.Df4-h6 Rg8-h8 28.Tg3:g7
Tc7:g7 29.Rg1-f2 Rh8-g8 30.
Dh6:g7 Df8:g7 31.Nf6:g7 Rg8:g7
32.g4.

Cu această mutare, albul împiedică accesul regelui la f5. După schimbul general al figurilor, finalul de pioni este câștigat pentru alb. Negrul mai încearcă: 32... b5-b4 33.h2-h4 b7-b5 34.Rf2-e3 b2-b3.

O ultimă speranță. Dacă albul ar juca 35.a:b3, negrul ar putea bloca intrarea regelui alb cu b5-b4. Dar albul a continuat cu 35. a2-a3 și negrul a cedat.

Sfârșitul secolului al XIX-lea este marcat de personalitatea lui Wilhelm Steinitz (1836—1900). Originar din Praga, el s-a stabilit la Viena, unde a fost elevul lui Falkbeer, remarcându-se printr-un joc inventiv și combinații îndrăznețe. Rămăs în Anglia după turneul din 1861, el devine ideologul „școlii noi”, promovând jocul pozițional și stabilind bazele strategiei într-o serie de teze.

Dintre inovațiile lui Steinitz se remarcă indicațiile cu privire la necesitatea întocmirii unui plan concret, pe baza aprecierii obiective a poziției, în urma unei analize menite să determine caracteristicile pe care le conține

orice poziție. Dacă poziția este egală, prin echilibrul de forțe sau prin compensația unor avantaje de cealaltă parte, atunci trecerea la atac nu este justificată. Numai când echilibrul este rupt, partea în avantaj este în măsură să atace.

Pentru atingerea scopului final al partidei este necesară acumularea de mici avantaje strategice, care trebuie sporite și care, la un moment dat, vor putea oferi baza unor combinații.

Avantajele pot fi temporare sau de durată. Cele mai importante ar fi:

- ocuparea centrului;
- avantajul de dezvoltare;
- activitatea superioară a figurilor;
- structura mai bună a pionilor;
- câmpurile slabe în poziția adversarului;
- ocuparea unei coloane deschise;
- poziția descoperită a regelui advers;
- perechea de nebuni în poziții deschise.

Planul într-o partidă trebuie să urmărească provocarea unor slăbiciuni în poziția adversă și apoi transformarea avantajului temporar în avantaje de durată și acumularea de mici avantaje, până la momentul potrivit pentru trecerea la avantajul decisiv. Dacă unul dintre adversari

a obținut un mare avantaj pozițional, atunci el este obligat să atace, să caute o rezolvare tactică, o combinație. Dacă ratează această posibilitate, el poate pierde avantajul obținut. Pe de altă parte, dacă aprecierea poziției duce la concluzia că forțele sînt egale, atacul cu orice preț poate duce la dezechilibrul poziției în favoarea adversarului. Este inutil să cauți o combinație într-o poziție de egalitate. Într-o poziție mai slabă, jucătorul trebuie să treacă la o apărare susținută și sistematică, pentru a obține rezultatul de egalitate, abia după aceea fiind indicată alegerea altei ținte.

Principiile lui Steinitz, completate și dezvoltate de alți teoreticieni, ca Tarrasch, Rubinstein, Lasker, au contribuit mult la dezvoltarea tehnicii jocului de șah.

În Occident s-a dat o importanță exagerată „școlii noi”, iar tezele au fost ridicate la rangul de dogme. Trebuie însă subliniat faptul că ideologii acestei școli nu ar fi obținut niciodată succese dacă s-ar fi orientat numai după asemenea dogme.

Prezentăm mai jos o partidă exemplificativă din perioada de coborîre a parabolei succeselor lui Steinitz, după cedarea titlului de campion mondial în favoarea lui Em. Lasker, cu precizarea că jo-

cul lui Steinitz demonstrează încă multă forță.

Steinitz — Bardeleben, 1895, Partida italiană

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-c4 Nf8-c5 4.c2-c3. În comentariile la această partidă, Reti este de părere că albul obține mai mult în deschidere cu structura 4.d3, urmat de Cc3. Dar Steinitz intenționează să acționeze în centru, speculând poziția atacabilă a nebunului din c5.

4... Cg8-f6 5.d2-d4 e5:d4 6.c3:d4 Nc-b4+ 7.Cb1-c3.

Mai constructive sînt variantele ce rezultă după 7.Nd2. 7... d7-d5.

Steinitz consideră că mai bine este 7... C:e4 8.0-0 N:c3 9.b:c3 d5 10.Na3, iar Lasker a demonstrat, într-o partidă din meciul revanșă cu Steinitz, în 1897, că poate urma 10... d:c4 11.Te1 Ne6! 12.T:e4 Dd5 13. De2 0-0-0 14. Ce5 The8 și negrul este în ușor avantaj, cu un pion în plus și centrul neutralizat.

8.e4:d5 Cf6:d5 9.0-0 Nc8-e6! Mai bine decît încercarea de a cîștiga un pion, cu 9... C:c3 10.b:c3 N:c3 11.Db3 N:a1 12. N:f7+ Rf8 13.Na3+ Ce7 14. T:a1, urmat de Te1 și albul are inițiativa.

10.Nc1-g5 Nb4-e7 (10... f6, 11.Te1) 11.Nc4:d5 Ne6:d5 12. Cc3:d5 Dd8:d5 13.Nf5:e7 Cc6:e7

(Nu este bine 13... R:e7 14. Tc1 The8 15.Tc5 Dd6 16.Dc2, cu amenințarea 17.d5 și 18.T:c7, Steinitz)

14.Tf1-e1 f7-f6. În speranța că va realiza o rocadă artificială, dar acum a devenit slab cîmpul e6.

15.Dd1-e2 Dd5-d7 16.Ta1-c1 Analizele ulterioare (Bondarevski, Zaitsev) au căutat să demonstreze că, după această mutare a albului, negrul s-ar fi putut salva cu 16.Rf7, dar aici negrul a fost tentat de o altă mutare care aparent îi consolidează poziția:

16... c7-c6 17.d4-d5! Un sacrificiu pozițional, care asigură accesul calului alb la d4. 17... c6:d5 18.Cf3-d4 Re8-f7 19. Cd4-e6 Th8-c8.

Negrul interzice mutarea 20. Tc7 și speră să-și adăpostească regele la g8. Însă albul intervine foarte tare cu 20.De2-g4, obligînd 20... g7-g6, iar după 21.Ce6-g5+, Rf7-e8 (diagrama 64).

Secvența finală se încheie cu tema: apărare și atac pe orizontalele întîi și a opta.

22.Te1:e7+!! Turnul nu poate fi luat din cauza 22... D:e7 23. T:c8+, sau 22... R:e7 23.Te1+ Rd6 24.Db4+ Rc7 25.Ce6+ Rb8 26.Df4+ Tc7 27.C:c7 D:c7 28.Te8 mat (Steinitz).

22... Re8-f8. Negrul are și el dubla amenințare: D:g4 sau



Diagrama 64
albul la mutare

T:c1+. Dar resursele albului nu s-au terminat. 23.Te7-f7+ Rf8-g8 24.Tf7-g7+Rg8-h8 (24... Rf8 25.C:h7+) 25.Tg7:h7+.

Se spune că în acest moment, Bardeleben a părăsit sala de joc. Probabil nu a mai fost în stare să suporte continuarea: 25... Rg8 26.Tg7+ Rh8 27.Dh4+ R:g7 28.Dh7+ Rf8 29.Dh8+ Re7 30.Dg7+ Re8 31.Dg8 Re7 32.Df7+ Rd8 33.Df8+ De8 34.Cf7+ Rd7 35.Dd6! Partida a fost declarată pierdută în urma deciziei arbitrilor.

„Școala nouă“ cucerește din ce în ce mai mulți adepți, dar se fac auzite și proteste împotriva unor principii prea rigide și desprinse de realitate.

Mihail Ivanovici Cigorin
(1850—1908), considerat fonda-

torul școlii ruse, a inițiat o polemică ascuțită împotriva dogmatismului exagerat și aplicării mecanice a principiilor de strategie. El a susținut și a demonstrat prin practica partidelor sale că, în afara principiilor generale, trebuie luate în considerare aprecierea concretă a poziției și calculul precis al variantelor. Șahul prezintă multe elemente artistice care prind viață nu numai prin însușirea „rețetelor” de strategie, ci mai ales ca rezultat al bogăției de idei.

Redăm una dintre aceste frumoase realizări.

Tarrasch — Cigorin, Hastings, 1895, Deschiderea pionului damei, comentarii după Levenfiş.

1.d2-d4 d7-d5 2.e2-e3 Cg8-f6 3.Nf1-d3 Cb8-c6 4.f2-t4 (Alt-fel, negrul ar fi jucat 4...e5!) 4...Cc6-b4! 5.Cg1-f3 Cb4:d3+ 6.c2:d3

Prin aceasta se întărește punctul e4, însă dublarea pionilor face ca masa de pioni să fie mai puțin mobilă.

6... e7-e6 7.0-0 Nf8-e7 8.
Cb1-d2 0-0 9.Dd1-c2.

Ultimele două mutări ale albului îi dezvăluie planul: el vrea să oprească înaintarea pionului negru „c” și să blocheze flancul damei. Planul acesta este însă imposibil de realizat. Mai mult promitea 9.Ce5, urmat de Cdf3 și g4, cu atac pe flancul regelui.

9...Nc8-d7 10.Cd2-b3 Nd7-

a4! 11.Dc2-c3 b7-b6 12.Dc3-e1 c7-c5 13.Nc1-d2 Na4-b5 14.Cf3-e5 Cf6-d7! 15.Cb3-c1 Cd7:e5 16.d4:e5 Ta8-c8.

Amenința c5—c4, după care nu se poate d3-d4 din cauza c4-c3, iar după d3:c4 negrul pătrunde pe coloana „c”. Albul este silit la:

17.Tf1-f2 f7-f6 18.Nd2-c3 d5-d4!

Negrul deschide liniile, pentru ca avantajul de dezvoltare și perechea de nebuni să-și dezvăluie forța.

19.e3:d4 c5:d4 20.e5:f6 Tf8:f6 21.Nc3-b4 Ne7-c5 22.Nb4:c5 b6:c5 23.De1-d2 Dd8-d6 24.Cc1-e2 Tc8-f8 25.Taf1 Dd6-d5!

Cigorin nu-i dă răgaz adversarului său să respire. Se amenință D:a2, iar la 26.a3 urmează 26...g5! 27.f:g5 T:f2 28.T:f2 T:f2 29.R:f2 Df5+ și 30...N:d3.

26.Ce2-g3! e6-e5!

La 26...D:a2, albul se salvează cu 27.Ce4 și nu merge 27... Tf5, din cauza 28.Cd6.

27. f4-f5?

Tarrasch tinde spre o formație de blocadă prin mutările 28.Ce4 și 29.b3, ceea ce ar fi dat într-adevăr avantaj albului. O continuare mai bună ar fi fost 27.Ce4 T:f4 28.T:f4 e:f4 29.T:f4 Ta8 30.b3 a5, urmat de a5-a4. Negrul păstrează presiunea, dar poziția albului este destul de solidă.

27...c5-c4! 28.Cg3-e4 și a survenit poziția din diagrama 65.

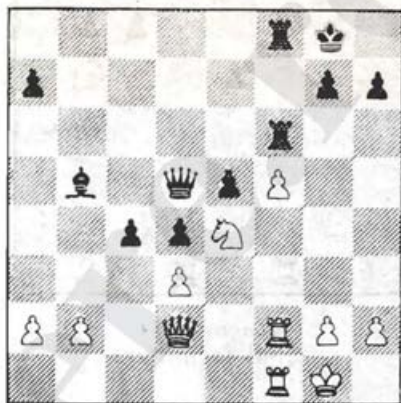


Diagrama 65
negrul la mutare

28...c4:d3!

După 28...T6f7 29.f6 g6 30.Te1 c:d3 31.Dh6, șansele sînt de partea albului. Sacrificiul calității permite pionilor centrali ai negrului să decidă partida.

29.Ce4:f6 Tf8:f6 30.Tf1-c1 h7-h6 31.Tc1-c8+ Rg8-h7 32.Dd2-b4!

Amenința Tc5 și, în cazul plecării nebulului, Db8, cu amenințări de mat pe linia a opta. Negrul are mai multe căi de câștig: 32...a6 33.a4 e4 34.a:b5 e3 35.b6 e:f2+ 36.Rf1 De4 37.Dd2 De3 38.D:f2 d2 sau, după 32... a6, 33.De7 De4 34.Tc7 De1+ 35.Tf1 D:f1 36.R:f1 d2+

37.Rf2 Tf5+ 38.Rg3 Tg5+ 39.
Rh3 d1D. Varianta aleasă de ne-
gru forțează un câștig mai fru-
mos.

32...Nb5-c6 33.Db4-b8 Tf6:
f5 34. Tc8-h8+

Nu ajută nici 34.Td8 De4 35.
Th8+ Rg6 36. Dd6+Rh5! 37.
T:f5+ D:f5 38.D:c6 d2 39.Da4
Db1+ și negrul câștigă.

34...Rh7-g6 35. Th8-f8 Tf5-
g5! 36.Tf8-f3 d3-d2 și albul ce-
dează.

O dată cu cristalizarea con-
cepției științifice în șah, marile
confruntări nu se mai pot sus-
ține decât printr-o cunoaștere
aprofundată a principiilor de
conducere a partidei. Principiile
școlii noi, deși criticate sau con-
troversate, au favorizat forma-
rea marilor personalități cum au
fost, la sfârșitul secolului al
XIX-lea și începutul secolului
al XX-lea, Emanuel Lasker, José
Raul Capablanca, Aleksandr Ale-
hin, Max Euwe, foști, pe rând,
campioni mondiali, stăpâni pe
toate fazele jocului și capabili
să îmbine în mod armonios stil-
ul pozițional cu jocul combina-
tiv. Nu putem omite nici alți
maestri ai șahului, unii dintre
ei cu joc original, care au cău-
tat și de multe ori au realizat
excepția în șah, cum au fost R.
Reti, S.Tartakover, Fr. Marshall

și mulți alți maestri valoroși,
unii dintre ei pretendenți la ti-
tlul suprem: Fine, Bogoliubov,
Reshevski, Gunsberg, Zucker-
tort, Maroczy, Romanovski,
Grigoriev, Liliental, Levenfiș,
Ragozin, iar dintre români, pe
poziții mai modeste, dar pre-
zenți în unele mari turnee, G.
Marco și A. Albin.

Literatura șahistă s-a îmbogă-
țit considerabil cu lucrări de va-
loare despre teoria și practica
jocului de șah.

După încheierea celui de-al
doilea război mondial, o peri-
oadă distinctă în evoluția șahu-
lui este marcată de supremația
școlii sovietice care s-a afirmat
printr-o pleiadă de mari maes-
tri, dintre care unii deținători
ai titlului mondial, începând cu
Mihail Botvinnik, după câștiga-
rea turneului mondial din 1948.

Am inclus exemple de par-
tide ale marilor maestri contem-
porani în alte capitole. Prin a-
ceastă scurtă incursiune în is-
torie am urmărit doar evoluția
jocului de șah până când s-a a-
juns la o concepție complexă
generatoare de partide care ating
culmile creației artistice în șah.

Încheiem cu remarca îmbucu-
rătoare că șahul cunoaște as-
tăzi o mare răspîndire, valoarea
lui artistică și educativă fiind
unanim recunoscută.

III. FAZELE PARTIDEI

Înainte de a trece la analiza fazelor partidei și la expunerea principiilor care trebuie cunoscute în desfășurarea jocului, să urmărim, drept model, o partidă disputată de doi mari maestri.

Alehin — Reti, Viena, 1922, Partida spaniolă.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-b5.

Acestea sînt mutările caracteristice Partidei spaniole. Paterinitatea acestei deschideri i se atribuie spaniolului Ruy Lopez, după analizele făcute în Cartea despre inventivitatea în arta jocului de șah (1561), dar figurează sumar și în manuscrisul lui Juan Lucena din secolul al XV-lea. Datorită analizelor elaborate mai târziu de teorie, la care au contribuit jucători de seamă, ca W. Steinitz, K. Janisch, M. Cigorin, S. Tarrasch.

F. Marshall, A. Alehin, M. Euwe, P. Keres, V. Smîslov, I. Bole-slavski și alți șahiști de renume, Partida spaniolă a devenit o deschidere foarte complexă, cu multe variante a căror analiză poate merge pînă departe. Din cauza manevrelor destul de complicate și a tensiunii care se poate instala de la primele mutări, persistînd pînă în final, Partidei spaniole i s-a aplicat și termenul de „tortura spaniolă”.

Tendința în această deschidere constă în ocuparea centrului cu mutările simetrice e4 și e5. Atît albul, eît și negrul caută să dezvolte întîi figurile ușoare de pe flancul regelui pentru a-l pune la adăpost prin rocadă.

După mutările arătate pînă acum, multă vreme s-a considerat că cea mai bună continuare pentru negru este 3... d6,

prin care se apără pionul din e5, în cazul în care albul va lua calul din c6. Dar Alehin a introdus în practică răspunsul:

3...a7-a6.

Negrul nu se teme de schimbul calului din c6, urmat de capturarea pionului din e5, având la dispoziție o manevră în favoarea sa, prin care ajunge cel puțin la egalarea jocului: 4.N:c6 d:c6 5.C:e5 Dd4, după care albul trebuie să mute calul sau să-l apere, cedând pionul din e4. Dacă albul nu ia pionul din e5, ci apără mai întâi propriul pion din e4, poate obține un eventual avantaj, considerat însă insuficient pentru câștig.

4.Nb5-a4 Cg8-f6 5.Cb1-c3.

Mai frecvent, calul din b1 se dezvoltă la d2, după ce se va fi jucat c3 și d3 sau d4. Dar, după cum vom vedea, cei doi parteneri evită căile comune.

5...b7-b5 6.Na4-b3 Nf8-c5 7.Cf3:e5.

Deschiderea ar fi putut continua cu efectuarea rocaadelor și dezvoltarea celorlalte figuri. Cu mutarea din text se intră mai devreme în jocul de mijloc.

7...Cc6:e5 8.d2-d4 Nc5-d6 9.d4:e5 Nd6:e5 10.f2-f4 Ne5:c3 11.b2:c3 0-0 (11...C:e4, 12.Dd5!) 12.e4-e5.

Alehin spera să obțină un avantaj pozițional decisiv. Retragerea calului la e8 pare forțată,

la 12...Ce4, ar urma 13.Dd5, cu atac dublu asupra calului și turnului din a8. Dar inventivul său adversar găsește alte resurse de apărare: 12...c7-c5!

Dacă albul ia calul din f6, negrul prinde nebunul din b3, cu 13...c4, după care obține un final cu nebuni de culori diferite, care i-ar asigura remiza. Cum trebuie să joace albul pentru a-și menține avantajul? Alehin a calculat următoarele variante în poziția din diagrama 66:



Diagrama 66
albul la mutare

- I. 13.ef6 Te8+ 14.Rf1 c4
- II. 13.c4 d5! 14.ef6 Te8 15. Rf1 D:f6, urmat de 16...dc4
- III 13.0-0 c4 14.ef6 D:f6 15. Dd5 Db6+, urmat de 16...Nb7

IV. 13.Nd5 C:d5 14.D:d5 Db6! 15.Ne3 Nb7 16.D:c5 Dg6!

V. La varianta 4, 16.N:c5 N:d5 17.N:b6 N:g2 18.Tg1 Ne4

Negrul are joc mai bun în primele patru variante și joc egal într-a cincea. Deci trebuie găsită altă soluție:

13.Nc1-a3! Începutul unei combinații care duce la câștigarea unui pion și la o poziție mai bună.

13... Dd8-a5! cu apărarea indirectă a pionului c5 și cu atac asupra nebunului din a3. Alehin a prevăzut acest atac, dar a contat pe îndepărtarea temporară a damei negre din centru.

14.0-0 Da5:a3 15.e5:f6 c5-c4 16.Dd1-d5! cu dubla amenințare D:a8 și Dg5.

Negrul nu pare prea neliniștit de această posibilitate, considerînd că se poate salva cu 16... Da3-a5!

A urmat: 17.f6:g7 (17.D:a8? Db6+ și 18... Nb7) 17... Da5-b6 18.Rg1-h1 Rg8:g7!

Mutarea cea mai bună! Dacă 18... Td8, atunci 19.N:c4 bc4 20. D:a8 Nb7 21.Tab1 și albul a câștigat calitatea.

19.Nb3:c4! Aceasta este poanta combinației, începută cu mutarea 13. Nebunul care părea pierdut renaște acum, deoarece la 19... bc4 urmează 20.D:a8 și Tab1. Albul are un pion în plus, dar câștigarea partidei este iluzorie.

19... Nc8-b7! 20.Dd5-e5+ (și la 20.Dg5+ Dg6 21.Nd3 f5, negrul ar fi avut suficiente posibilități de apărare).

20... Db6-f6 21.Nc4-d3 Tf8-e8!

O excelentă apărare! Cu prețul unui al doilea pion, negrul ocupă cu turnurile coloanele centrale. Cu 21... D:e5 22.fe5 Tac8 23.Tf4 T:c3 24. Tg4+ Rh8 25.Th4, negrul nu ar mai fi reușit să salveze partida.

22.De5-h5 h7-h6 23.Dh5-g4+ Rg7-h8 24.Dg4:d7 Te8-e7 25. Dd7-d4 Df6:d4! 26.c3:d4.

O dată cu dispariția damelor de pe tablă se pregătește intrarea în final. Liniile deschise permit sau impun schimbul altor figuri. Continuările sînt mai ușor de prevăzut și acțiunile mai clare.

Negrul a apreciat bine că pionul din d4 este greu de apărat, de aceea a jucat: 26... Ta8-d8 și acum nu este bine 27.c3 b4! 28.cb4 T:d4, urmat de T : b4.

27.f4-f5! Cu intenția ca la 27... T:d4 să joace 28.f6, cu șanse de atac. Dar negrul amîină luarea pionului și previne înaintarea 28.f6 cu 27... f7-f6! A urmat: 28.Ta1-e1. Mai importantă decît apărarea pionului din d4 cu 28.Tf4 — la care ar putea urma 28... Tg7 29.Nf1 Tc8! 30.Tf2 Tc3, urmat de 31... Nd5

sau Ta3 și albul nu-și mai poate apăra pionii — este acțiunea de schimbare a puternicului nebun negru din b7.

28...Te7-g7! (Desigur, nu 28...T:e1 29.T:e1 T:d4, din cauza 30.Te8+ și 31.Te7+).

29.Nd3-e4 Td8:d4 30.Ne4:b7 Tg7:b7 31.Te1-e6 Rh8-g7 32.Te6:a6 Td4-c4 33.Tf1-f3 Tc4:c2 34.h2-h3 Rg7-f7! Previne mutarea 35.Tg3+ și 36.Tg6.

35.Tf3-g3 Tc2-f2 36.Tg3-g6 Tf2:f5 37.Tg6:h6 Rf7-g7 38.Th6-h4 b5-b4.

Sub amenințarea schimbării pionilor, șansele de câștig ale albului se reduc aproape la zero.

A urmat o serie de manevre specifice finalului de turnuri și pionii, care s-a soldat cu schimbul turnurilor.

39.Th4-g4+ Rg7-f7 40.Tg4-g3 Tf5-b5 41.Tg3-b3 Rf7-g6 42.Rh1-h2 Tb5-c5 43.Ta6-a4 Tc5-b5 44.h3-h4 Tb5-b6 45.Rh2-h3 Tb7-b8 46.g2-g3 f6-f5! 47.Ta4-a5 Tb8-c8 48.Tb3-f3 Tb6-f6 49.Rh3-g2 Tc8-c3! 50.Ta5-a8 Tc3:f3 51.Rg2:f3 Tf6-c6 52.Ta8-b8 Tc6-c4 53.Tb8-b6+ Rg6-g7 54.h4-h5 Tc4-d4 55.Tb6-c6! Td4-e4 56.Tc6-g6+ Rg7-f7 57.g3-g4. O ultimă încercare. 57...Te4:g4! cu care forțează imediat remiza.

58.Tg6:g4 f5:g4+ 59.Rf3:g4 Rf7-g7! și s-a consemnat remiza. Regele negru oprește la timp pionul „a”: 60.Rf5 Rh6 61.Re4

R:h5 62.Rd4 Rg5 63.Rc4 Rf5 64.R:b4 Re6 65.Rb5 Rd7 66.Rb6 Rc8. (Analizele din partidă după A. Alehin).

Un excelent exemplu de luptă deschisă, condusă cu măiestrie atât în atac, cât și în apărare activă!

Am urmărit în această partidă felul în care, la început, în deschidere, ambele părți au ocupat cu pionii câmpuri centrale, apoi au dezvoltat figurile ușoare, caii, nebunii, pentru a le da diferite roluri de supraveghere a unor linii sau câmpuri de pe tablă. S-a intrat apoi în jocul de mijloc, în care s-au inițiat acțiuni de atac și schimburi de pionii și figuri, căutându-se prin aceasta să se provoace slăbiciuni în tabăra adversă, datorită cărora figurile să poată ocupa poziții cât mai bune. Albul a avut oarecare inițiativă, ceea ce i-a permis să angajeze anumite acțiuni de atac, pe care negrul a trebuit să le apere. La rîndul său, negrul a adoptat o apărare activă, găsind resurse pentru contraacțiuni de mare efect. După schimbul damelor, tensiunea s-a diluat, apoi jocul s-a simplificat prin schimbul figurilor ușoare, ajungându-se la un final de turnuri și pionii, apoi la un final de regi și pionii.

În continuare ne vom referi la aspectele care trebuie cunos-

cute, în linii generale, în legătură cu aceste trei faze.

DESCHIDEREA

Deschiderea este prima fază a partidei și se caracterizează prin mobilizarea forțelor și angajarea lor în luptă.

O dezvoltare armonioasă în deschidere asigură un joc bun și în continuare. De aici rezultă necesitatea cunoașterii principiilor de bază și a ideilor de joc pe care le oferă schemele de deschideri.

Încă din secolul al XV-lea au fost studiate o serie de deschideri, începînd cu Partida spaniolă, italiană, Jocul cailor, Deschiderea nebunului, Apărarea Philidor, sau franceză, în general jocuri deschise și semideschise. Pe măsura dezvoltării au fost studiate și sisteme de deschideri închise și semiînchise care duc la joc pozițional și pretind aprofundarea principiilor de strategie. În perioada actuală, teoria deschiderilor a luat o mare amploare. S-au scris multe lucrări consacrate acestei faze, pornindu-se de la premisa că cunoașterea deschiderilor și a foarte multor variante necesită un mare volum de timp pentru studiu.

Pentru începători se reco-

mandă alegerea unui repertoriu restrîns de deschideri, cu studierea posibilităților pe care le oferă acestea pentru trecerea la jocul de mijloc. Este bine să se înceapă cu sisteme deschise, care favorizează dezvoltarea simțului tactic, iar trecerea la jocuri închise să se facă numai după ce s-a ajuns la cunoașterea unor principii de strategie. Mutările de deschideri nu trebuie învățate mecanic. Însușirea unor variante se asigură, în mod normal, paralel cu practicarea jocului. Important este să se țină seama de principiile ce stau la baza metodelor de dezvoltare și mobilizare a pieselor, ca și de ideile care pot fi aplicate în jocul de mijloc. Pentru aceasta este de mare folos urmărirea jocului în partidele practice.

Ideea de bază pentru oricare deschidere este dezvoltarea armonioasă și cît mai rapidă a pieselor proprii pe poziții active, urmărind în același timp incorectarea adversarului în dezvoltarea forțelor sale.

La dezvoltarea pieselor e necesar să se urmărească stăpînirea centrului prin controlul exercitat de pionii sau figuri. Pionii trebuie mutați astfel încît să li se asigure o structură bună. La capitolul de teme strategice vom vedea cît este de importantă structura pionilor pe tot par-

cursul desfășurării partidei. În deschidere nu este recomandabil să se mute de mai multe ori aceeași piesă, exceptînd cazurile cînd aceasta este necesar.

S-au emis diferite reguli și sfaturi, dintre care cităm:

— dezvoltăți caii înaintea ne-
bunilor;

— nu scoateți prea devreme
dama în joc;

— alegeți cel mai bun cîmp
pentru o piesă și mutați-o di-
rect acolo;

— faceți cît mai curînd ro-
cada;

— nu faceți prea multe mu-
tări de pioni în deschidere;

— căutați să obțineți contro-
lul centrului;

— nu sacrificați piese fără o
motivare clară;

— pe cît posibil alegeți mu-
tări de dezvoltare care amenință
ceva.

Deschiderilor le-am afectat un
capitol separat. Aici ne vom li-
mita la cîteva exemple de așa-
numite curse în deschidere, pen-
tru a sublinia cît de importantă
este cunoașterea posibilităților pe
care le oferă partida chiar de
la primele mutări.

A rămas celebru matul Legal
din partida susținută de Legal
și cavalerul Saint-Brie, la Paris,
în anul 1750.

S-a jucat Apărarea Philidor
și, după mutările: 1.e2-e4 e7-e5
2.Cg1-f3 d7-d6 3.Nf1-c4 Nc8-

g4 4.Cb1-c3 g7-g6, albul oferă
sacrificiul de damă cu 5.Cf3:e5.

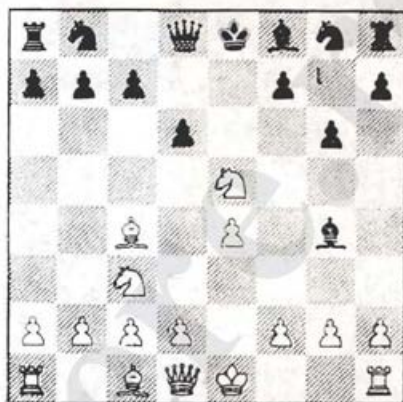


Diagrama 67

Negrul nu a bănuț urmărilor
acestei manevre și a luat, fără
ezitare, dama: 5...Ng4:d1, după
care a urmat fulgerător: 6.
Nc4:f7+ Re8-e7 7.Cc3-d5! mat.

O partidă jucată la Olimpiada
din 1982 între Nisimura (Ja-
ponia și Marco (Papua) s-a de-
sfășurat astfel:

1.e2-e4 c7-c6 2.Cg1-f3 d7-d5
3.Cb1-c3 d5:e4 4.Cc3:e4 Cb8-
d7, mutări obișnuite în Apăra-
rea Caro-Kann. Mai puțin obiș-
nuită este mutarea următoare a
albului, care ascunde o cursă:
5.Dd1-e2, așa cum a jucat Keres
contra lui Arlamowski în 1950.
În amîndouă partidele, negrul a
continuat cu 5...Cg8-f6?, re-
zultînd poziția din diagrama 68.



Diagrama 68
Keres — Arlamowski
Nisimura — Marco

Aici urmează: 6.Ce4-d6 mat *étouffé*.

Fără îndoială, jucătorul japonez a cunoscut partida din 1950 a lui Keres, iar cel din Papua nu.

Asemenea situații pot surveni relativ ușor. Iată o partidă în care victima este albul: Milos — Kostici, Köln, 1911.

1.e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-c4 Cc6-d4.

Aici există mai multe continuări, dar mutarea ascunde o cursă, dacă albul cade în ispită și ia pionul din e5, în loc să schimbe calul din d4 sau să dezvolte alte piese.

4.Cf3:e5? Dd8-g5, cu atac asupra calului din e5 și pionului din

g2. 5.Ce5:f7, atacînd dama și turnul din h8. Dar aici urmează poanta: 5... Dg5:g2 6.Th1-f1 Dg2:e4+ 7.Nc4-e2 Cd4-f3 cu mat sufocat (diagrama 69).

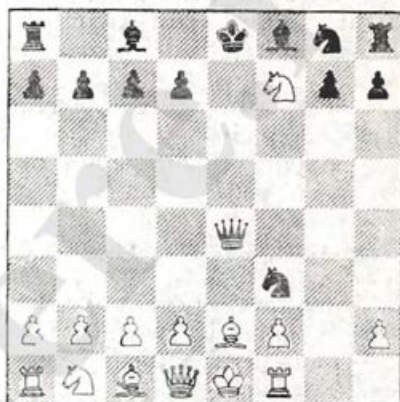


Diagrama 69

Și acum o partidă din secolul al XVII-lea, colecția Greco.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.Cb1-d2 e7-e5 3.d4:e5 Cf6-g4 4.h2-h3.

Albul a jucat greșit, dar chiar și în zilele noastre, jucătorii neinițiați pot intra în astfel de poziții.

4... Cg4-e3, survenind poziția din diagrama 70.

Albul este obligat la 5.f2:e3, după care urmează 5... Dd8-h4+ 6.g2-g3 Dh4:g3! mat.

În deschidere pot interveni și curse care nu duc la atac de mat, ci la un avantaj material

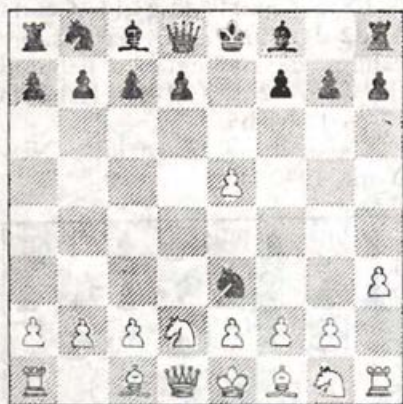


Diagrama 70

suficient pentru câștig. Astfel, în Gambitul damei, după mutările: 1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3. Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nc1-g5 Cb8-d7 se ajunge în poziția din diagrama 71.



Diagrama 71

Mutările de pînă acum sînt obișnuite și se joacă în varianta Cambridge Springs, fiind urmate de 5.e3 c6 6.Cf3 Da5 etc. Dar dacă albul nu cunoaște suficient varianta și este tentat să cîștige pionul din d5 pe care negrul îl oferă prin ultima sa mutare, urmează: 5.c4:d5 e6:d5 6.Cc3:d5 Cf6:d5!! 7.Ng5:d8 Nf8-b4+!, după care albul nu are altă apărare decît 8.Dd1-d2 și negrul se alege cu o figură în plus, după luarea damei din d2 cu șah și apoi a nebunului din d8.

În Contragambitul Albin, după mutările: 1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e5 3.d:e5 d5-d4, dacă se continuă cu 4.e2-e3 Nf8-b4+ 5. Nc1-d2, negrul obține avantaj cu 5...d4:e3 (diagrama 72)



Diagrama 72

6.Nd2:b4 (6.fe3 Dh4+ 7.g3 De4) 6...e3:f2+ 7.Re1-e2 f2:

g1C+ 8,Th1:g1 Nc8-g4+ cu câștig de damă.

Bineînțeles, albul are la dispoziție continuări bune în acest contragambit, dar poziția din diagramă este foarte plauzibilă și poate surveni atunci când nu se cunosc pericolele din deschidere.

Sperăm ca exemplele prezentate să fie suficient de convingătoare pentru necesitatea studierii teoriei deschiderilor, subiect ce va fi tratat sumar în ultimul capitol.

Înainte de a trece la expunerea principiilor în jocul de mijloc, să vedem încă o scurtă și originală partidă, care, la prima vedere, pare să contrazică principiile generale ale deschiderii. Se poate însă observa felul în care albul și-a adaptat jocul după mutările neinspirate ale adversarului.

1.e2-e4 c7-c5 2.b2-b4. Așa-numitul Gambit sicilian. 2... c5:b4 3.a2-a3 Cb8-c6 4.a3:b4 Cg8-f6? Negrul neglijează pericolul pionilor albi. Era mai bine 4... C:b4. 5.b4-b5 Cc6-d4 6.c2-c3 Cd4-e6 7.e4-e5 Cf6-d5 8.c3-c4 Cd5-f4 9.g2-g3 Cf4-g6 10.f2-f4. Pionii albi se dovedesc foarte agresivi. Negrul, exasperat, se hotărăște să sacrifice un cal pentru doi pioni, pentru a le stăvili avalanșa, sperând să scape de presiune și să-și dezvolte figurile.

10... Cg6:f4 11.g3:f4 Ce6:f4 12.d2-d4. Din nou, atac asupra calului, de astă dată cu nebulul din c1. 12... Cf4-g6 13.h2-h4 e7-e6 14.h4-h5.

Marshall — Rogozin, New York, 1940

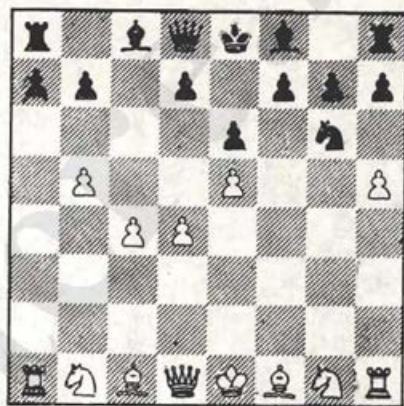


Diagrama 73

Ce constatăm în diagrama 73, după ce albul a efectuat nu mai puțin de 14 mutări de pioni? Efectul este de-a dreptul surprinzător. Figurile albe rămase pe prima linie au o mare libertate de mișcare, în timp ce negrul are figurile încorsetate de bariera propriilor pioni. Negrul a încercat să scoată în joc caii, neglijând să ocupe sau să supravegheze centrul cu pionii; de aceea, caii au fost expuși tot timpul atacurilor, ceea ce i-a permis albului să ocupe foarte mult

spațiu cu tempourile de atac, lărgind astfel raza de acțiune a figurilor sale.

A urmat 14...Nf8-b4+. Negrul încearcă să schimbe figurile, în speranța să echilibreze jocul. Albul acceptă cu plăcere schimburile, deoarece rămîne în continuare în avans de dezvoltare. 15.Nc1-d2 Nb4:d2+ 16.Cb1:d2 Cg6-e7 17.Cd2-e4 Ce7-f5 18.h5-h6 g7-g6. Deschiderea poziției cu 18...gh6 ar mai fi mărit avantajul albului. 19.Ce4-f6+Re8-f8 20.Cg1-f3 d7-d6 21.Cf3-g5 d6:e5 22.d4:e5 Dd8:d1+ 23.Ta1:d1 Rf8-e7 24.Th1-h3 b7-b6 25.Nf1-g2 Ta8-b8 26.Cg5:h7 și, în această poziție de Zugzwang total, negrul a cedat. Albul și-a adaptat foarte bine jocul, speculînd toate greșelile și inexactitățile adversarului. Dar Rogozin, un jucător modest, era departe de nivelul talentului și fanteziei lui Marshall.

Ce concluzie putem trage din astfel de partide? Desigur, mai multe, una dintre ele fiind aceea potrivit căreia șahul oferă un câmp nelimitat imaginației.

JOCUL DE MIJLOC

Tratarea jocului de mijloc diferă față de aceea a deschiderilor. Dacă în prima fază, studiul variantelor teoretice este de un real folos, în jocul de mijloc,

esențialul îl constituie posibilitatea de apreciere a poziției.

Criteriile de apreciere vizează elementele de bază care sînt, în primul rînd, considerarea forțelor, mobilitatea pieselor și siguranța regelui.

Aprecierea forțelor, adică a materialului de care dispune fiecare parte, este mai ușor de făcut, cunoscută fiind valoarea în sine și valoarea comparată a pieselor.

Forța pieselor diferă în funcție de posibilitățile de deplasare. În poziția inițială, piesele au o valoare potențială, dar pe parcursul desfășurării partidei, valoarea figurilor și a pionilor nu rămîne constantă. Pe baza acumulărilor rezultate din practică s-a ajuns la stabilirea anumitor raporturi de valoare.

În deschidere și în jocul de mijloc, calul și nebunul au aceeași valoare, fiecare dintre ei fiind ceva mai prețios decît trei pioni. Turnul este aproximativ egal cu o figură ușoară plus doi pioni, Dama este egală ca valoare cu două turnuri, dar reprezintă mai puțin decît trei figuri ușoare.

În final, valoarea pionului crește. Astfel, trei pioni sînt egali cu o figură ușoară, iar turnul egal cu o figură ușoară și un pion. Deci, în jocul de mijloc, calitatea este echivalentă cu doi pioni, iar în final cu un pi-

on. Două turnuri sînt mai valoroase decît o damă. Trei figuri ușoare sînt egale cu dama. O damă este egală ca valoare cu un turn, o figură ușoară și un pion.

Cunoașterea acestor valori se dovedește utilă mai ales în schimburile care intervin într-o partidă echilibrată. Trebuie însă precizat faptul că, în partidă, piesele au valorile pe care le conferă poziția lor strategică și posibilitățile de colaborare. În unele cazuri, dezavantajul material este compensat printr-o dezvoltare mai armonioasă a figurilor sau un avantaj pozițional care poate favoriza manevre tactice de mare eficacitate. De asemenea, în final, un pion susținut de rege poate valora cît un turn sau altă figură ușoară care trebuie să se sacrifice pentru pionul care se poate transforma în damă. Doi pioni legați și avansați pot cîștiga împotriva turnului, chiar dacă nu sînt susținuți de rege. Dama cîștigă împotriva a opt pioni în poziția inițială, dar face numai remiză contra pionului susținut de rege și ajuns pe penultima linie, pe coloanele nebunilor „c” și „f”. De asemenea, în cazul combinațiilor, raporturile de valoare sînt răsturnate. De multe ori sînt sacrificate figuri valoroase, pentru a se ajunge la cîștig cu material minor.

Mobilitatea se analizează în funcție de libertatea de deplasare a pieselor și de structura pionilor. La aceasta se adaugă posibilitatea de colaborare a pieselor și situația tactică din orice moment, care poate favoriza combinațiile. În plus, după cum am mai spus, trebuie asigurată poziția regelui.

În urma acestei analize se concepe un plan corespunzător, ținînd seama de caracteristicile poziției.

Ce este planul? Aici îl vom cita pe Kotov care spune, nu lipsit de oarecare umor: „Despre nici o noțiune strategică nu se vorbește mai mult ca despre plan, deși despre nimic nu se cunoaște mai puțin”. După multe căutări și experimentări, tot el a ajuns și la această formulare a noțiunii de plan: „Un plan unic într-o partidă de șah este totalitatea operațiilor strategice care se succed și se execută de fiecare dată pe baza unei gândiri independente, decurgînd din necesitățile situației intervenite pe tablă”.

În consecință, după analiza și aprecierea poziției, se concepe un plan general, care poate fi de mare amploare sau mai redus. Se ia hotărîrea decă se va continua jocul de mijloc prin atac sau prin apărare, sau dacă, prin schimbul pieselor, se va intra mai repede în final. Acest plan include de

multe ori, planuri subordonate, mai scurte, cu scopuri imediate, manevre pentru ocuparea unor câmpuri importante, eliberarea unei piese, izolarea unei piese, mici combinații pentru câștigarea unui pion sau slăbirea poziției adverse. De multe ori, alegerea și elaborarea planului este un proces de creație, presupunînd cunoștințe temeinice, experiență, talent, fantezie și calcul exact. Astfel, dacă jucătorul alege un plan inspirat, apar nu numai șanse de câștig, ci și de realizare a unui câștig frumos, care ridică jocul de șah la nivel de artă.

Adeseori, teoria jocului de mijloc se referă la poziții în care una din părți are avantaj. Judecarea superiorității se face pe baza unuia sau mai multor elemente, iar planul de joc se întocmește în funcție de elementul preponderent, adică de caracteristica principală.

În general, avantajul material este cel mai temeinic, Teoretic, celelalte condiții fiind egale, avantajul material este suficient pentru câștig. Un pion în plus poate decide, de multe ori, câștigarea partidei. Există însă și cazuri cînd doi pioni sau chiar trei nu sînt suficienți pentru victorie, iar alteori, nici chiar o figură în plus.

Dezavantajul material poate fi compensat printr-o așezare su-

perioară a pieselor, avantaj pozițional care constă într-o mai mare mobilitate a pieselor și în colaborarea lor armonioasă. Acest avantaj se poate menține numai dacă este folosit și fructificat mai înainte ca partea adversă să reușească să-și dezvolte forțele, contracarînd avantajul.

Pentru conducerea partidei în jocul de mijloc sînt necesare cunoștințe de tactică și de strategie. Strategia presupune stabilirea scopului și întocmirea planului general și este în mare măsură de natură abstractă. Tactica propune obiective mai apropiate și concrete, pe secvențe mai scurte. În planul general al partidei, aceste două mijloace trebuie îmbinate astfel încît să răspundă întrebărilor de bază: ce trebuie făcut și cum trebuie făcut?

Mulți tineri sînt îndrumați prea devreme să asimileze cunoștințe teoretice, să memoreze variante de deschideri și să-și însușească principiile jocului pozițional. În felul acesta se face abstracție de tendința lor naturală de a gîndi independent și de a găsi căi proprii de rezolvare în poziții neprevăzute. Munca strategului nu poate da rezultate bune dacă nu este însoțită de concretizări tactice care conferă valoare artistică partidei.

Este greșit să se creadă că numai strategia se poate învăța, iar tactica este o chestiune de talent. Tactica și arta combinației se însușesc la fel de bine ca și jocul pozițional și, în plus, prezintă mai multă atractivitate. Teoria jocului de șah a generat în mare măsură experiența dobândită din practica măștrilor și a elaborat scheme de deschideri, studiul finalurilor, iar în ceea ce privește jocul de mijloc a concretizat o serie de poziții tipice sau elemente comune care pot fi învățate și folosite în partide.

Pe de altă parte, nu trebuie exagerat nici rolul tacticii. Jocul bogat și armonios nu se realizează numai prin curse și lovitură tactice. Acestea trebuie și ele pregătite prin aplicarea ideilor strategice de bază, pentru obținerea unui avantaj pozițional care să permită atacurile și sacrificiile ce stau la baza combinațiilor.

Nu este lipsită de interes paralela pe care o face Bronstein între stilul pozițional, științific și „stilul intuitiv” cum îl denumeste în articolul apărut în *Buletinul meciului revanșă Tal — Botvinnik* (1961). Cele două meciuri, 1960 și 1961, reprezintă confruntarea reprezentanților prin excelență a celor două stiluri. În primul meci au învins talentul și inventivitatea lui Tal,

iar în cel de-al doilea, Botvinnik a recucerit titlul de campion mondial datorită unei munci intense și studiului științific.

Spicuim din expunerea lui Bronstein: „Un reprezentant al stilului intuitiv, în special dacă este vorba de un mare maestru, stăpânește toate elementele necesare obținerii succeselor sportive: cunoștințe, tehnică, gândire logică, voință de a câștiga; dar temelia forței lui de jucător este talentul natural pentru calcularea rapidă a unor variante complicate și lungi, cu numeroase ramificații. Acest talent prețios permite celui care-l posedă să atingă o mare forță practică încă din tinerețe...”

Prin ce se deosebește în jocul practic un șahist intuitiv de un strateg? El caută să atragă cu orice preț adversarul într-o situație în care echilibrul material și pozițional este rupt în câteva puncte, în care au dispărut elementele unei aprecieri obiective și nu pot fi găsite pîrghii și puncte de susținere pentru aplicarea logicii șahiste...

Dacă vom arăta o poziție de acest tip lui V. Korcinoi, sau liderului curentului intuitiv M. Tal și-i vom întreba ce părere au și cu ce culoare ar prefera să joace, răspunsul ar fi aproximativ acesta: «Poziția este acceptabilă, îmi place și sînt gata s-o joc... la ambele culori»...

Să arătăm aceeași poziție lui I. Averbach, lui T. Petrosian, sau liderului curentului strategic, M. Botvinnik. Răspunsul va fi: «Poziția este neclară și nu mi-ar plăcea s-o joc nici cu albul, nici cu negrul»...

De aceea, în lupta dintre șahiști acestor două curente diferite, unul caută să-l atragă pe adversar în vârtejul complicațiilor, iar celălalt caută să-l aducă pe terenul solid al strategiei logice. Partea care își realizează obiectivul principal va putea decide soarta partidei...

Stilul lui Tal sau Korcinoi este adeseori denumit combinativ. Există oare vreun șahist care să nu prețuiască mai mult decât orice frumusețea combinațiilor? Este însă greu de crezut că aceste combinații șahiste pot fi create din nimic, cam în felul în care un prestidigitator prinde din zbor țigări aprinse. Combinația este o floare născută din fantezia șahistului, dar, alături de fantezie, este nevoie de muncă și de previziune. O combinație nu se obține amestecând cu lingura într-un castron pioni, puncte slabe și figuri și încălzind totul la focul crizei de timp.

În acest capitol ne vom ocupa de tactica în jocul de șah, urmînd ca temele de strategie să fie expuse mai târziu.

Ce este tactica și ce este combinația?

În general, operațiile tactice se bazează pe constrîngere, cum ar fi atacul, capturarea unei piese, sacrificiul unei figuri, amenințarea de mat, urmărind obținerea unui avantaj material sau pozițional ori salvarea partidei prin metode ca forțarea patului, a șahului etern sau a repetării poziției.

Dintre definițiile combinației trebuie să luăm în considerare în primul rînd aceea dată de Botvinnik, fiind cea mai precisă: «Combinația este o variantă forțată de sacrificiu». Botvinnik precizează că manevra tactică forțată, fără sacrificiu, nu trebuie confundată cu combinația. Unii teoreticieni consideră combinația drept o manevră forțată a unei variante, de-a lungul căreia ambele părți fac mutări forțate care se termină cu avantaj pentru partea activă, incluzînd în aceasta și manevra tactică fără sacrificiu.

Manevra tactică generează o suită de mutări forțate. Ceea ce caracterizează combinația sînt sacrificiul, mutările surpriză care răstoarnă principiile despre valoarea pieselor.

Pentru toate manevrele tactice, cuprinzînd și combinația, trebuie analizat motivul, ceea ce înseamnă determinarea posibilității concrete de trecere la acțiune, cum ar fi poziția expusă a regelui, figuri neapărate, dis-

trugerea apărării și altele și tema, respectiv realizarea ideii printr-unul din procedeele tactice.

Să fim însă atenți când analizăm motivul tactic. Nu toate combinațiile sînt corecte. În timpul de gîndire limitat în partidă nu se pot analiza întotdeauna toate variantele care ar putea surveni. Există însă și cazuri în care jucătorii nici nu încearcă să calculeze toate variantele, ci, la elaborarea combinației, acționează intuitiv, bazîndu-se pe simțul poziției.

Pentru a se înțelege mai bine combinațiile vom porni de la simplu la complex. În acest capitol vor fi expuse secvențe cu procedee tactice, manevre tactice și combinații grupate pe teme, iar în capitolul următor vor fi demonstrate partide cu combinații complexe din care să rezulte și modul în care se construiește poziția care favorizează executarea unei combinații. Lăsam la latitudinea cititorului să facă distincția între manevrele tactice forțate și combinațiile propriu-zise.

Procedee tactice

Atacul dublu este un procedeu deseori întâlnit în partide. Atacul simplu, direct, poate fi de cele mai multe ori suficient apărât, prin schimb, apărarea

pieșei sau mutarea ei. Atacul dublu se soldează de cele mai multe ori cu câștig de material. Acest procedeu se poate aplica în toate fazele partidei. După cum credem că s-a înțeles, această formă de atac este îndreptată asupra a două obiective (sau chiar mai multe). Figura cea mai puternică, dama, prin raza sa mare de acțiune și posibilitățile de deplasare, poate executa cel mai bine acest atac.

În diagrama 74, dama, cu o mică manevră, poate ataca două figuri.

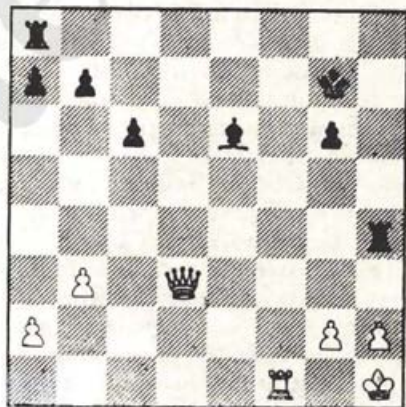


Diagrama 74

1.Dc3+ R (oriunde, dar nu pe coloana „f“) 2.De1, cu atac asupra turnului din h4 și asupra nebunului din e6.

Alt exemplu este ilustrat în diagrama 75.

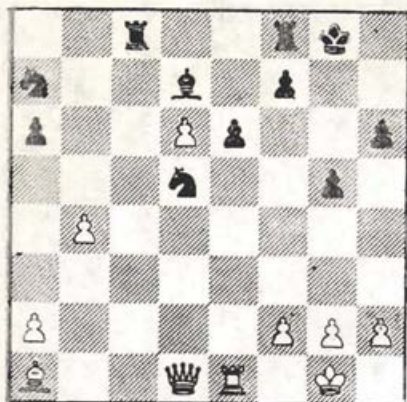


Diagrama 75

1.Dd4, cu atac la g7 sau h8 și atac asupra calului din a7.

Atacul dublu cu dama poate lua aspecte și mai complicate.

van der Wiel — Mestel, Lucerna, 1982

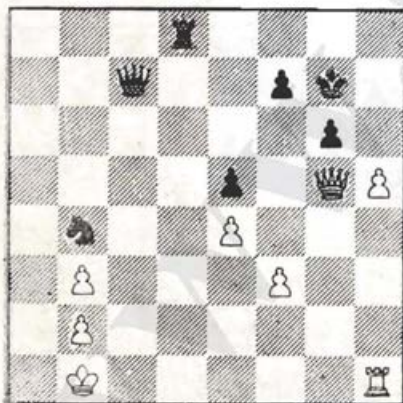


Diagrama 76

Albul a jucat aici 1.Tc1, atacînd dama neagră și încercînd să pareze amenințarea 1... Dc2+, urmat de Td1. Dar negrul are mutarea frumoasă 1... Td1, cu amenințarea 2... Dc2+ 3. Ral D:c1, iar dacă 2.T:d1, urmează 2... Dc2+ 3.Ral D:d1. De observat că în poziția din diagramă, dacă negrul este la mutare, el poate juca tot 1... Td1+.

Atacul dublu cu dama poate surveni și în deschidere. În varianta din Apărarea siciliană, după mutările 1.e4 c5 2.d4 cd4 3.Cf3 e5.



Diagrama 77

albul nu poate lua cu calul pionul neapărat din e5, deoarece, după 4. C:e5, urmează 4... Da5+ și atac asupra calului.

În partida spaniolă: 1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4. N:c6 bc6 nu este bine pentru alb să ia



Diagrama 78

pionul din e5, rămas fără apărare, deoarece urmează 5.C:e5 Dd4, atacînd calul și pionul din e4.

Atacul dublu cu pionii se numește „furculiță”. Cîteva exemple:

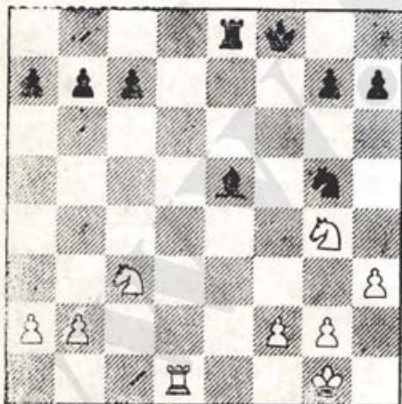


Diagrama 79

1.C:e5 T:e5 2. f4

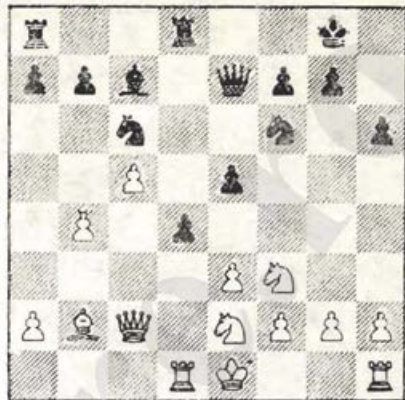


Diagrama 80

Negrul a jucat 1...d3, iar, după 2. T:d3 T:d3 3.D:d3 e4, calul din f3 se pierde, chiar dacă albul mai încearcă 4.N:f6, deoarece, după 4...gf6, pionul alb din e4 rămîne apărut de damă.

Meduna — Lukacs, București
1983

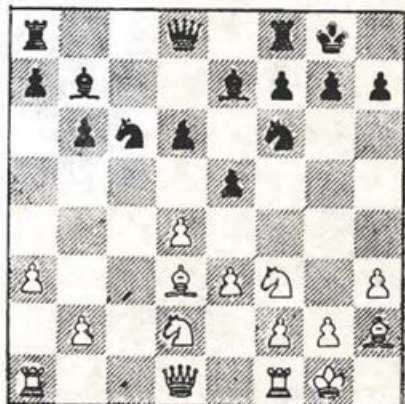


Diagrama 81

Aici, „furculița” se execută după un sacrificiu provizoriu de figură. 1... C:d4 2. ed4 e4.

Mascarinas — Skalkotas, Lucerna, 1982

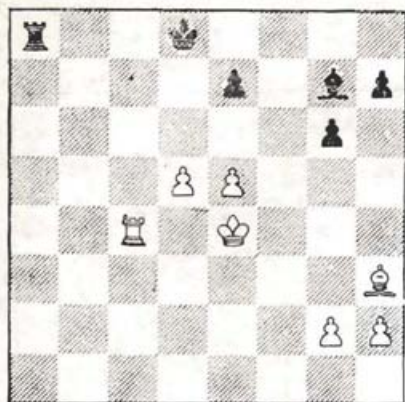


Diagrama 82

Secvența din partidă este interesantă și instructivă:

1.d6 ed6 2.ed6 Nf6 3.Rd5 Re8 4.Tc8+! După 4...T:c8, urmează „furculița” 5.d7+ și capturarea turnului din c8 cu transformare.

„Furculița” poate fi aplicată și în deschidere, de exemplu, în jocul celor patru cai, după mutările: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Nc4, rezultă poziția din diagrama 83.

Negrul poate lua pionul din e4, sacrificând provizoriu calul 4...C:e4 5.C:e4 d5 și obținând



Diagrama 83

un oarecare avantaj pozițional, fie că albul restituie figura, luând cu nebunul la d5, fie că joacă 6.Nd3, după care negrul recîștigă figura, chiar dacă nu ia imediat calul din e4, ci face o mutare de dezvoltare, cum ar fi 6...Ng4, deoarece, dacă 7.Cg3, are la dispoziție a doua „furculiță” 7...e4.

Atacul dublu poate fi executat și de alte figuri. În diagrama 84, nebunul din g2 va amenința acest atac.

Albul a jucat 1.C:c6. Calul nu poate fi luat, deoarece, după 1...bc6 2.N:c6, albul ar cîștiga doi pioni și calitatea. Prin această manevră, albul a obținut un pion, ceea ce de multe ori

Șubă — Sax, Herculane, 1982



Diagrama 84

este suficient pentru câștigul partidei.

Foarte periculoase se dovedesc atacurile cu calul.

Korcinoi — Liubojevici, Lucerna 1982

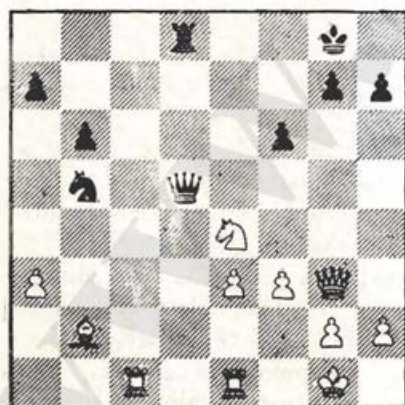


Diagrama 85

1.N:f6! și albul a câștigat un pion, deoarece nebunul nu poate fi luat din cauza atacului dublu care ar urma după 1... g6 2. C:f6+ și atac la damă.

Onat — del Corral, Lucerna, 1982

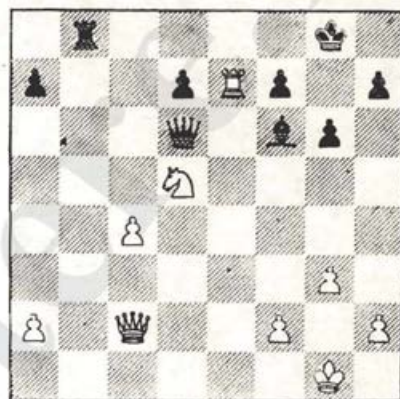


Diagrama 86

Datorită amenințării atacului dublu cu calul, albul poate lua pionul din d7 1.T:d7 Dc6 (1... D:d7, 2.C:f6 șah și atac asupra damei). S-a mai jucat 2.De4, cu amenințarea 3.Ce7+ și atac prin descoperire asupra damei din c6. 2... Da6 3. Df4, cu atac dublu asupra nebunului din f6 și asupra turnului din b8.

O ingenioasă formă de atac este ilustrată în diagrama 87.

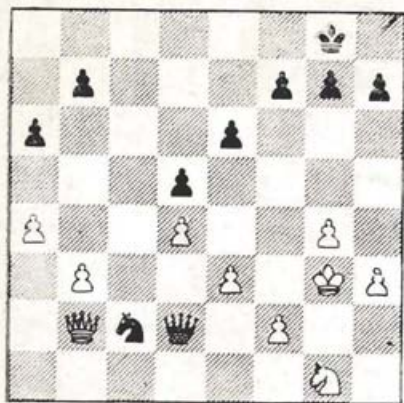


Diagrama 87

Negrul a jucat 1...C:e3 și albul a cedat. La 2.D:d2, urmează 2...Cf1 șah și damă și finalul se câștigă de negru.

Barnett — Eastwood, 1949

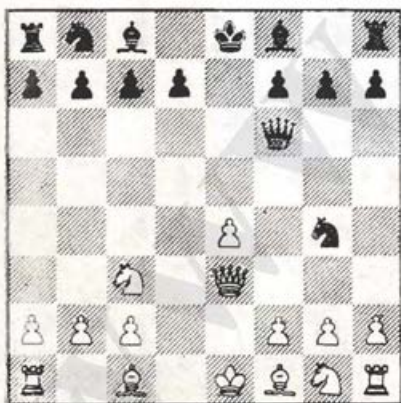


Diagrama 88

În poziția din diagrama 88, albul nu-și apără dama, ci continuă cu 1.Cd5 cu atac asupra damei negre. Schimbul de dame sub forma: C:e3 C:f6+ fiind favorabil albului, negrul a jucat 1...Dc6, dar albul are un atac dublu asupra calului din g4 și pionului din c7. 2.Df4. Singura apărare pe care o găsește negrul este 2...d6, dar după 3.Nb5! negrul cedează, deoarece la 3...D:b5 urmează 4.C:c7 cu atac dublu și negrul pierde dama.

Atacul prin descoperire reprezintă o manevră de joc foarte periculoasă care unește forța a două piese care atacă printr-o singură mutare și se execută prin deplasarea, eventual cu atac, a unei figuri sau pion de pe o anumită linie (coloană, orizontală sau diagonală), deschizând drumul pentru atac unei figuri de linie (damă, turn, nebun). Acest procedeu permite uneori sacrificii de figuri și se soldează cu recuperarea în avantaj a materialului sau cu atac de mat. Forme particulare ale acestei metode apar în șahul prin descoperire și șahul dublu.

În poziția 89, acest atac este foarte puternic:

1...Td1 cu dubla amenințare 2...T:e1 mat sau 2...D:f3, urmat de mat la g2.

Wexler — Bazan, Mar del Plata,
1960

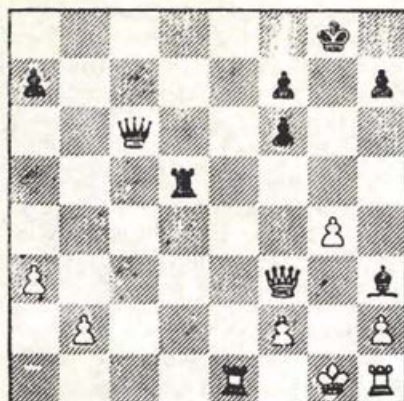


Diagrama 89

Euwe — Thomas, Hastings,
1934



Diagrama 90

În poziția 90, albul, cu 1.Nd5,
amenință luarea damei din e4 și

2.T:f8, iar dacă negrul ar încerca
1...T:f2, urmează 2.Dg8
mat.



Diagrama 91

În poziția 91, albul, deși are
dama atacată, joacă 1.Cf6, ame-
ninținând mat la h7 cu dama sau
cu turnul și negrul nu mai are
posibilități de apărare.

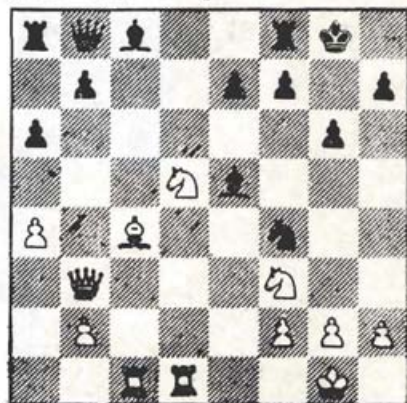


Diagrama 92

În poziția 92, după seria de mutări aproape forțată: 1.Cb6 Ta7 2.C:c5 D:e5 3.C:c8 T:c8, la 4.N:f7+, negrul este silit să cedeze, deoarece pierde turnul din c8.

Rogers — Grünfeld, Lucerna,
1982

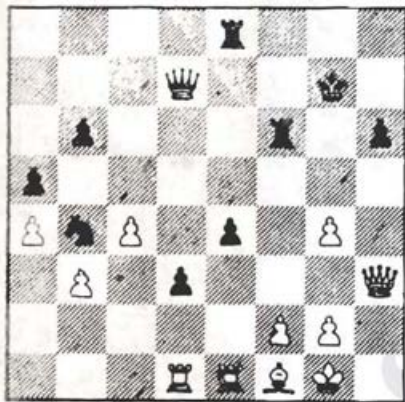


Diagrama 93

În poziția 93, modestul pion dublu de la g4 se dovedește foarte periculos în atac: 1.g5!, atacă turnul din f6, amenințând să-l ia cu șah, iar dama albă atacă dama neagră neapărată pe cîmpul d7. Mutarea negrului este forțată: 1...Te6. El se sustrage astfel de la atac, rămînînd în apărarea pionului din h6, pentru ca acesta să nu poată fi luat cu dama și acoperind dama de atac. A urmat: 2.gh6+ Rh8 3.T:c4 și negrul nu poate lua cu turnul,

acesta fiind legat în apărarea damei.

Kapu — Hornyak, Budapesta,
1984



Diagrama 94

În poziția 94, după 1.cd5, negrul a continuat greșit cu 1...C:e5, ceea ce a permis albului un atac dublu prin descoperire: 2.d6! și amîndoi nebunii sînt atacați. Dacă 2...N:g2, urmează 3.de7 cu atac la damă și albul cîștigă un nebun.

În poziția 95, tot pionii vor contribui la atac: 1...d3 2.cd3 T:b2+ 3.R:b2 c3+ și negrul cîștigă dama din g4.

De observat că mutarea 1...c3? este o greșeală: 2.T:c3 și negrul nu poate relua cu pionul din d4, acesta fiind legat de apărarea damei.

Santa Cruz — Uhlmann, Havana.
1964

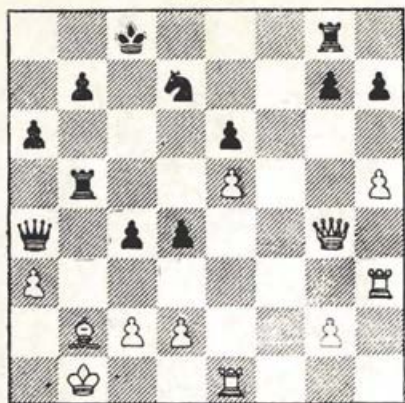


Diagrama 95

Gheorghiu — Uhlmann, Sofia,
1967

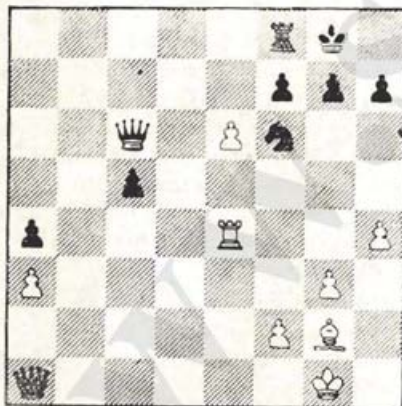


Diagrama 96

Atacul prin descoperire urmează după sacrificiul de damă: 1. D:f6 gf6 2.Tg4+ și albul reia

dama, rămânând cu un cal în plus.

Un caz particular al acestui procedeu este șahul prin descoperire. Acesta se poate executa atunci când cele două piese de atac sînt plasate pe aceeași linie cu regele advers. Prin plecarea piesei interpușe se eliberează linia și regele este expus șahului.

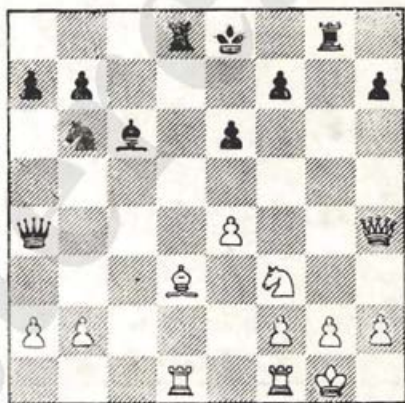


Diagrama 97

Albul sacrifică dama pentru turnul din d8: 1.D:d8+ R:d8 2.Nc2 cu șah de la turnul din d1 și atac asupra damei negre. Prin această manevră, albul a cîștigat o calitate.

Negrul a jucat 1...Da5, în ideea de a obține avantaj după 2...Ce4, avînd trei figuri care atacă punctul c3. Dar albul continuă liniștit cu 2.Cge2 și, după 2...Ce4 3.de7 Te8, urmează lovitura neașteptată 4.Dd8, după

Gereben — Szöllössi, Budapesta,
1948



Diagrama 98

care negrul se recunoaște învins.
Continuarea este clară: 4... T:
d8 (sau D:d8) 5.ed8D D:d8 6.e7
șah prin descoperire și atac asu-

Kourkounakis — Westerinen,
Lucerna, 1982



Diagrama 99

pra figurii din d8, unde pionul
se va transforma în damă.

În poziția 99 s-a jucat: 1.Tc7
D:d6 2.D:d6 C:d6 3.T:g7!, după
care negrul a cedat. Albul ame-
nință șahul prin descoperire prin
plecarea turnului pe coloana „g”
(bineînțeles nu la g8), urmat de
mat. La încercarea 3 ... Cc4,
atacând nebunul, albul are la dis-
poziție 4.Te7+ C:b2 5.T:e8+ și
câștigă ușor, sau 4.Nc3 Ce5 5.
T:b7 urmat de f4. De asemenea,
la 3 ... T:e2, 4.Tg2+ T:b2 5.
T:b2, albul câștigă ușor.

Christiansen — Csom, Lucerna,
1982

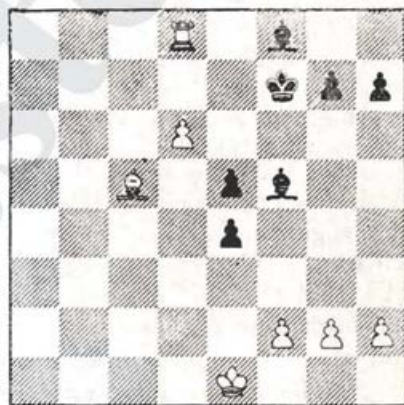


Diagrama 100

În poziția 100, o manevră
simplă și frumoasă: 1.T:f8+ R:f8
2.d7 șah prin descoperire și re-
gele nu poate opri transforma-
rea.



Diagrama 101

Aici, albul, cu ultima mutare, a luat turnul de la d8. Dacă negrul reia turnul cu turnul său sau cu nebunul, albul rămâne în avantaj. Dar negrul are la dispoziție o manevră care îi asigură câștigul unui turn: 1...De2+ 2.Rg1 (2.Tf2 D:f2+) 2...D:f1+ 3.R:f1 N:d8 cu șah prin descoperire și atac asupra damei din a5.

O altă particularitate a atacului prin descoperire este șahul dublu, o armă foarte puternică, deoarece nu există apărare nici prin interpunerea unei piese, nici prin capturare. Regele este forțat să găsească un refugiu, ceea ce e foarte greu sau imposibil.

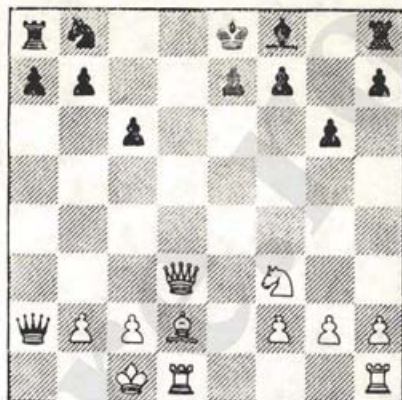


Diagrama 102
albul la mutare

Negrul amenință mat la a1, dar nu mai are timp pentru aceasta. 1.Dd8+ R:d8 2.Na5+, urmat de mat cu turnul la d8.

Reti — Tartakover, 1910

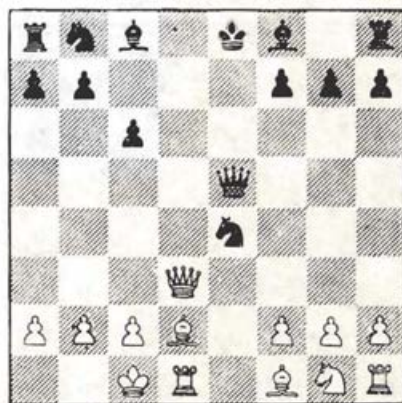


Diagrama 103

O rezolvare asemănătoare în poziția 103. În fața amenințării negrului C:f2 cu atac la damă și cele două turnuri, albul are o soluție fulgerătoare: 1.Dd8+ R:d8 2.Ng5++ Re8 3. Td8+ sau 2... Rc7 3.Nd8 mat.



Diagrama 104

În poziția 104, matul se realizează cu turnul și calul: 1. Ch6++ Rf8 (sau h8) 2.Tg8+. Albul ar fi putut câștiga și cu șahul prin descoperire 1.Ce5+ și luarea damei, dar oricum, matul este mai categoric și posibil datorită nebulului din e7 care blochează ieșirea regelui.

Și acum o foarte frumoasă secvență în poziția 105. Câștigul se obține prin sacrificiul damei:

1... Dg2+ 2.R:g2 Cf4++ 3. Rg1 Ch3#.

Utiuganov — Konovalov, Krasnodar, 1950



Diagrama 105

Legarea sau legarea în linie presupune participarea a trei piese pe aceeași linie, una dintre ele fiind figura liniară (dama, turn sau nebul) care vizează piesa adversă în apărarea căreia este interpusă altă piesă adversă. În diagrama 106 se pot observa câteva legături.

Nebulul din a1 leagă calul din c3 în apărarea regelui, dama din h1 leagă nebulul din h7, iar turnul din a8 turnul din g8. Figurile care apără șahul sînt legate pe linia de atac. Astfel, calul din c3 și nebulul din h7 sînt imobilizați, dar turnul din g8 poate muta, fie luînd turnul din a8, fie pe alt cîmp de pe linia



Diagrama 106

a opta (de exemplu, f8). Tot astfel, albul are legat calul din g2 de dama din g6 și nebunul din c5 leagă pionul din f2.

În afară de acestea, mai există o legare a calului din f5 în apărarea damei negre. Spre deosebire de piesele care apără regele, cele care protejează dama sau alte figuri au voie să mute, uneori cu rezultat favorabil, așa cum s-a văzut și în unele exemple din curse în deschidere (diagramele 67, 71) sau în diagrama 107.

Albul a legat turnul din e3 în apărarea damei, dar negrul, cu 1...T:a3+, scapă de legătură și câștigă dama albă care nu este apărată.

Aceste cazuri sînt mai rare. În general, legarea și semilegarea prezintă avantaje.

Korcinoi — Tringov, Lucerna, 1982

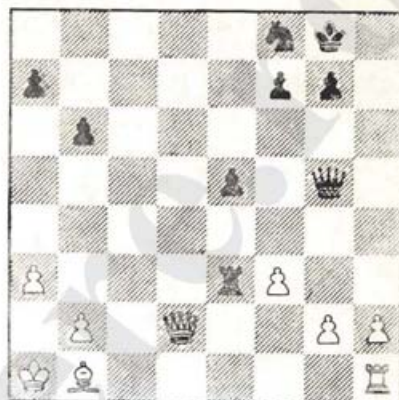


Diagrama 107

negrul la mutare



Diagrama 108

În poziția 108, albul își poate permite să joace 1.Cd4. Dacă

pionul semilegat ia acest cal, albul capturează în schimb calul din c7, cu pătrundere periculoasă pe linia a șaptea. S-a continuat cu 1...Rh8 2.Cc6 Ta8 și 3. C:b4, folosindu-se aceeași legare.



Diagrama 109

În poziția 109, negrul are o figură mai puțin, dar speră să o recâștige prin legarea calului alb din c6, atacat și de calul din b8. Dar urmează 1.Da8 care leagă calul din b8 și albul își păstrează figura în plus.

În poziția 110, albul joacă 1.T:h6 și, dacă negrul ia turnul cu 1...gh6, dama neagră este prinsă pe legătură cu 2.Tg1 și se pierde.

La 111, albul are la dispoziție continuarea 1.T:f4 și calul este pierdut. Pionul din e5 este legat de apărarea matului cu dama la

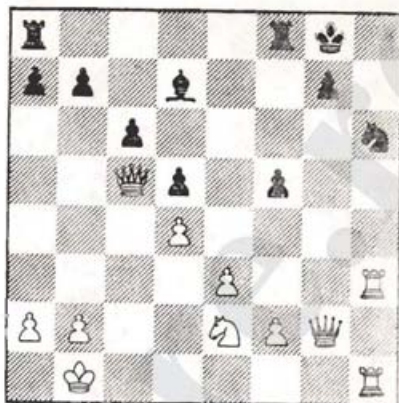


Diagrama 110

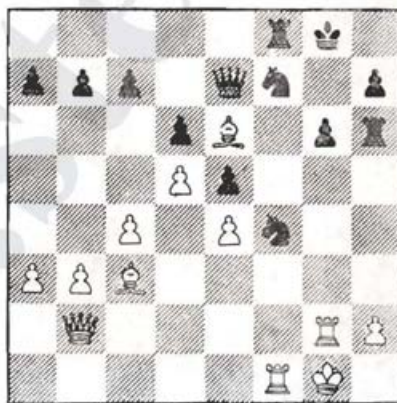


Diagrama 111

g7 după 2.Nh8, de unde nu poate fi luat deoarece calul din f7 este legat.

În poziția 112, calul din f6 este prins pe o dublă legătură, ceea ce permite albului și un alt procedeu tactic, sacrificiu de

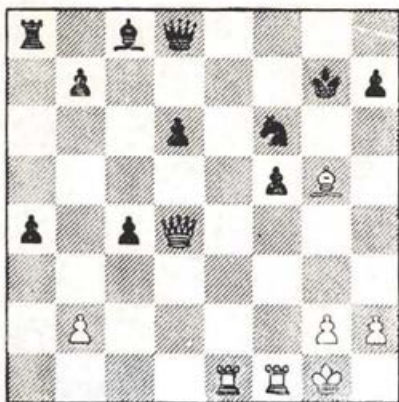


Diagrama 112

turn, pentru înlăturarea damei negre de la apărarea calului. 1. Te8 D:c8 2.D:f6+ Rg8 3. Nh6 și negrul nu poate apăra matul. Dacă 3... Dd7, 4. Df8+, sau 3... Df7, 4. Dd8+.

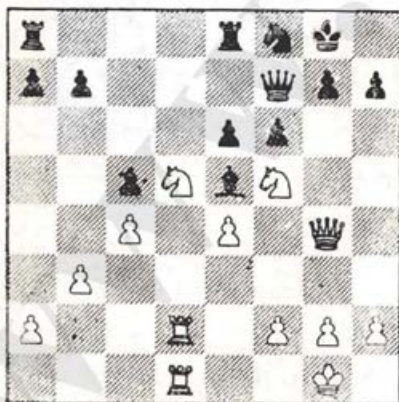


Diagrama 113

La 113, negrul pierde dama, după 1.Ch6+, pionul din g7 fiind legat de dama din g4.

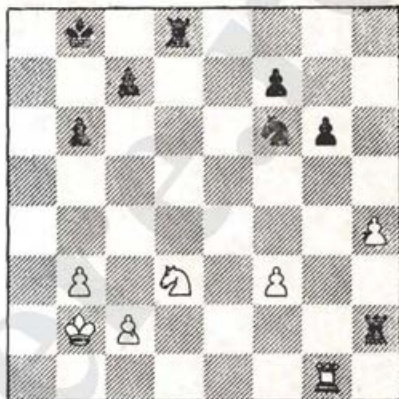


Diagrama 114

La 114, se pierde calul din d3, cu 1... T:d3, pionul din c2 fiind legat de turnul din h2.

Intercepția prezintă una din ideile tactice care dau multă spectaculozitate jocului de șah. Ea realizează izolarea unei direcții pe tabla de șah, întrerupând acțiunea figurilor de linie adverse. De obicei, implică un sacrificiu de figură.

În poziția 115 se poate observa că negrul are regele expus amenințării de mat cu dama la f6 sau pe linia a opta. Acestea sînt însă apărate de dama din d4 și turnul din d8. Printr-o manevră subtilă, albul obține acces la unul din aceste cîmpuri: 1.Td5!! în bătaia damei, a tur-



Diagrama 115

nului din d8 și a pionului din e6. Luarea turnului duce imediat la mat.

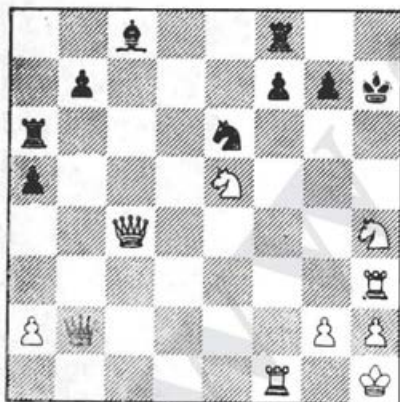


Diagrama 116
negrul la mutare

În poziția 116, albul amenință mat sub două forme: 1.Chg6

șah prin descoperire, 1... Rg8 și 3.Th8# (sau 3.Ce7#). A doua amenințare este 1.Cf5+ Rg8 2. Ce7#. Negrul fiind la mutare nu poate lua calul neapărat din e5, deoarece urmează Cf3 cu șah prin descoperire și negrul pierde dama, dar cu mutarea 1... Cc7 apără cele două variante de mat ale albului. La 2.Chg6+ urmează 2... N:h3, iar la 2.Cf5+, Th6. Albul are însă la dispoziție o mutare-cheie: 2.De6!! în bătaia a nu mai puțin de patru piese. Dacă 2... T:e6, atunci 3. Chg6+ Rg8 4.Th8#, sau 2... N:e6 3.Cf5 + Rg8 4.Ce7#. Dacă dama este luată de cal, apar posibile ambele mături, iar la luarea cu pionul apare suplimentar matul cu 4.T:f8. Dama, care de altfel nu participă la mat, oferă o spectaculoasă interceptie.



Diagrama 117
albul la mutare

În poziția 117, albul începe cu o mutare de interceptie, pentru a izola dama neagră de la apărare, apoi, exploatând starea de nesiguranță a regelui negru, îl va duce în poziție de mat. 1.Ce6+ fe6 2.Df8+ Rc7 3.D:e7+ (acum se vede rostul interceptiei) 3...Rb8 4. Th8+ Nc8 5.T:c8+ R:c8 6.Na6+, urmat de mat.

Reti — Bogoliubov, New York, 1924



Diagrama 118

În poziția 118, albul a jucat 1.Tf1, amenințând mat la f8. Nebunul negru nu are unde să mute, astfel că singura posibilitate este apărarea lui. Negrul a jucat 1...Td8, dar, după 2.Nf7+, cu îndepărtarea regelui în colț, 2...Rh8, a urmat interceptia 3.Ne8!! care izolează apărarea nebunului

și face inutilă intervenția damei la e7. Negrul ar fi putut recurge și la apărarea nebunului cu 1...De7, la care ar fi urmat tot 2.Nf7+ Rh8, dar acum 3.Nd5 întrerupe linia turnului care ar fi putut interveni în apărare la d8.

Atacul în raze X sau Röntgen se execută trecând prin corpul unei piese adverse, situație pe care o vom ilustra mai clar prin exemple.

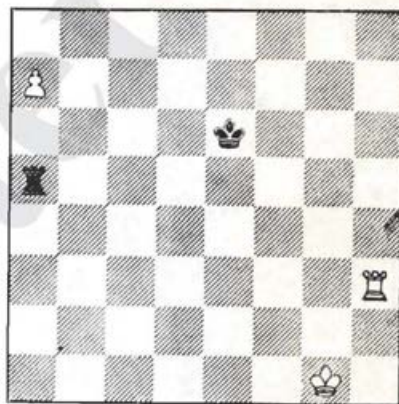


Diagrama 119
albul câștigă

Se știe că pionii marginali în finalurile de turnuri nu ajung să se transforme decât în cazuri de excepție. Un exemplu îl constituie diagrama 119.

1.Th6+ Rf7. Dacă regele trece pe orizontala a cincea, turnul alb dă șah la h5 — atacul în

raze X — și, capturînd turnul negru, va transforma pionul. 2. Th8, amenințînd transformarea pionului. Dacă 2... T:a7, același mod de atac prin 3.Th7+ care atacă turnul din a7 prin regele negru.



Diagrama 120

Aici, atacul se prezintă sub forma următoare: 1.C:c6 D:c6 2.Nf3 Cd5 3. C:d5 ed5 4. N:d5 și, trecînd peste damă, nebunul atacă turnul din a8.

Acest atac poate avea și forme mai subtile.

În poziția 121 s-a jucat: 1. Tc8 D:d7 (dacă 1... T:c8, 2. De7 Dc6 3. d8D+) 2. Df8+ urmat de mat. Turnul alb din c8 susține atacul trecînd prin turnul advers.

Alehin — Nestor, 1939

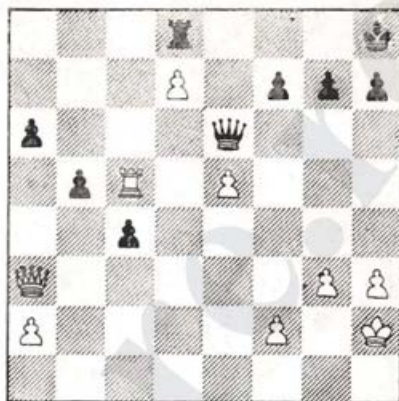


Diagrama 121

Aianski—Doncev, Varna, 1978



Diagrama 122

O interesantă realizare a acestui atac, în continuarea partidei din poziția 122. 1... Dh5 2.Nf4 d4 3.cd4 C:d4 4.C:d4

Dh1+!! și albul cedează. La 5. N:h1 urmează 5 ... T:h1#. Ne-
bunul din b7 sprijină atacul tre-
cînd prin nebunul alb din g2.

Blocarea unui cîmp pe care
s-ar putea refugia regele repre-
zintă un alt procedeu tactic.

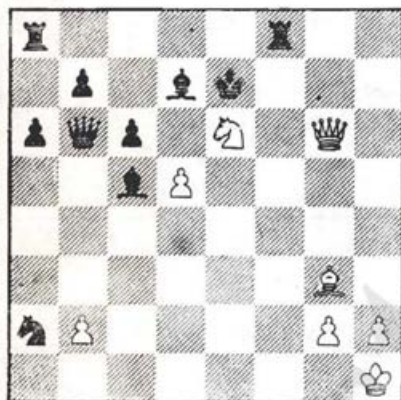


Diagrama 123

În poziția 123, negrul are a-
vantaj material, însă regele său
este supus atacului. Albul ar pu-
tea realiza matul dacă negrul nu
ar avea cîmpul de refugiu d6.
Aceasta se obține prin 1.d6+
N:d6 și acum devine posibil 2.
Nh4+ Tf6 3.D:f6 Re8 4.Dg6#.
Această idee stă și la baza
matului sufocat.

Albul ar putea da mat cu ca-
lul la f7, dar cîmpul este păzit
de dama neagră. El nu numai
că găsește modalitatea de a în-
depărta dama neagră de la apă-

Young — Kittsley, 1952



Diagrama 124

rarea cîmpului f7, ci o silește
chiar să blocheze ieșirea regelui.
1.De4 D:h5 2. D:h7+ D:h7, mu-
tare forțată, iar acum este po-
sibil matul 3.Cf7#.

Zotov — Gleber, 1975

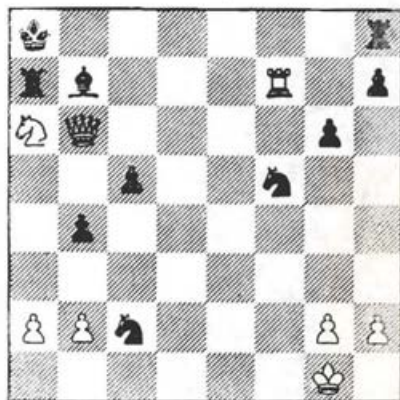


Diagrama 125

De astă dată, blocarea o va face turnul. După 1.Dc7, negrul nu poate interveni pentru a împiedica 2.Db8+ T:b8 și 3.Cc7 ♯.

Hadzipetrov — Nikolov, Sofia, 1953

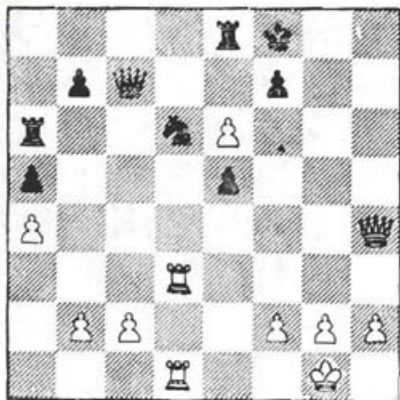


Diagrama 126

În poziția 126, albul provoacă blocarea câmpului e7 cu 1.e7+ T:e7 (1... Rg8 2.Tg3+) 2.Dh8 ♯

Eliberarea câmpurilor urmărește deblocarea acestora de piesele proprii, pentru deschiderea liniilor sau ocuparea câmpului eliberat cu o figură care exercită o acțiune mai puternică.

Negrul are nevoie de câmpul e1 pentru intrarea damei. Degajarea acestuia se face cu tempo 1... Tf1+ 2.Rg3 (2.R:f1 De1 ♯ sau 2.D:f1 De3 ♯). Acum însă negrul are o continuare mai tare:

Mirkin — Șașin, 1978



Diagrama 127

2... Dg5+ 3.Tg4 Te3+ și negrul câștigă dama pentru turn.

Libermann — Seimeanu, București, 1950

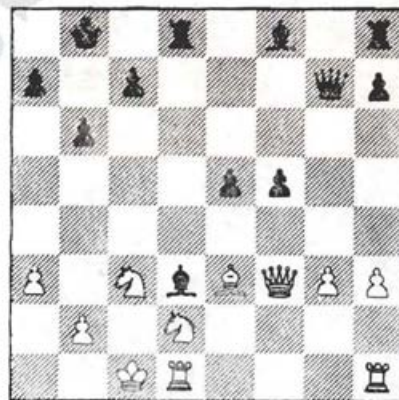


Diagrama 128

Pentru degajarea diagonalei mari pe care se află dama, negrul cedează pionul din f5: 1... e4 2.D:f5, după care urmează frumosul sacrificiu 2... Dc3+ și albul cedează. La 3.bxc3 urmează 3... N:a3 mat.

Devierea are drept scop îndepărtarea unei figuri care apără poziția, pentru a face posibil un atac de mat sau obținerea unui avantaj material.

Esteban Cajal — amateur, 1934



Diagrama 129

Negrul a făcut rokada mare, prilejuind albului o spectaculoasă combinație: 1.ab4 D:a1 : 2.Rd2 Dh1. Prin cedarea ambelor turnuri, albul a îndepărtat dama de pe coloana „a”. Urmează lovitură de trăsnit 3.D:c6+, care obligă deplasarea pionului din b7 3...bc6, făcând posibil 4. Na6+ mat.

Prin manevre încă mai spectaculoase decît în exemplul anterior s-a realizat același gen de mat.

L. Szabo — Ban, Budapesta,
1949



Diagrama 130

În exemplul 130, albul urmărește îndepărtarea damei de la apărarea cîmpului d8, unde ar putea da mat cu turnul: 1.De5. Mutarea este cu atît mai puternică, cu cît se atacă și turnul din f4. Dacă negrul încearcă să apere matul și turnul cu 1... d8, atunci urmează 2.D:f4 și negrul pierde turnul.

Cum poate ajunge albul cu dama pe coloana „h”, pentru a da mat la h7? Se poate observa că pătrunderea damei albe pe coloana „h” este împiedicată de apărarea pe care o exercită dama neagră asupra pionului din h4.

Botvinnik — Keres, 1966

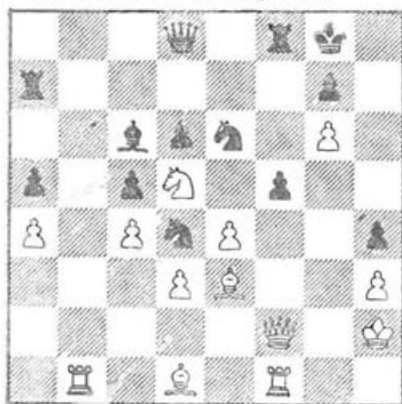


Diagrama 131

Cu 1.Tb8, negrul este obligat să cedeze, deoarece dama neagră nu mai poate menține apărarea cîm-bului h4.

Keres — Levenfiș, 1949

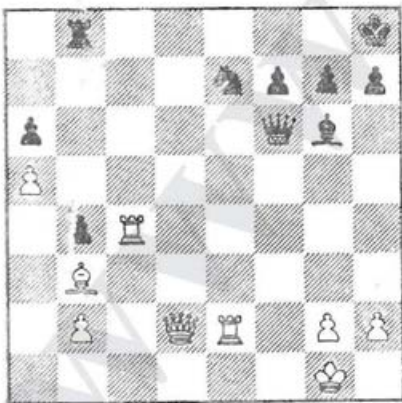


Diagrama 132

În poziția 132, regele negru ar putea fi făcut mat pe ultima orizontală, dar aceasta este păzită de turnul din b8 și de calul din e7 care poate acoperi regele. Albul găsește soluția de a anihila ambele apărări printr-o manevră spectaculoasă: 1.D:b4! obligînd o mutare de turn.

Dacă 1...T:b4, urmează 2. Tc8+ Cg8 3. T:g8+ R:g8 4. Te8+ mat.

Dacă 1...Te8, atunci 2.D:e7 D:e7 3.T:e7 T:e7 4. Tc8+ mat.

I. Bălănel — Krogus, Ploiești 1957



Diagrama 133

Singurul apărător al șahului din g7 este dama neagră, ceea ce permite albului 1.Na4 pentru devierei damci. Însă după 1... Df7 urmează 2.Nc6 Td8 (obligat, altfel 3.N:d5) 3.Tf2 Td6 4. Ne5

și negrul preferă să piardă cu 4...T:c6 (la 4...De7 decide 5.N:d6 cd6 6. N:d5+ Rh8 7. T:f8+) 5. T:f7 R:f7 6. N:c7 și mai câștigă un pion; nebunul nu poate fi luat pentru că 6...T:c7 7.Df4+ și se pierde turul.

Morphy — Mongredien, Paris, 1859



Diagrama 134

În diagrama 134, albul poate da mat cu turnul dacă reușește să înlăture dama de pe linia a opta. 1.Db4. Dama neagră se refugiază apărînd nebunul din b7 1...Dc8, dar 2.D:b7 și se pierde nebunul.

În poziția 135, combinația este ceva mai complicată. Albul prin 1.D:b4 oferă un sacrificiu de damă. Dacă 1...T:b4, urmează 2.T:c8+ Re7 3.N:b4+ Rf6 4.

Șubă — Roos, Varna, 1978

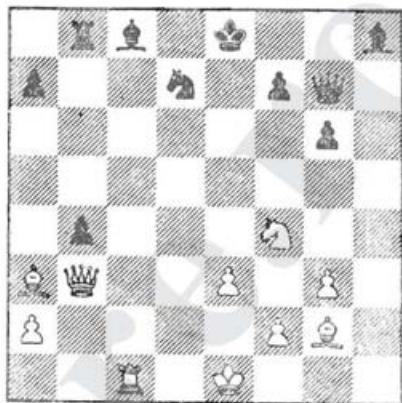


Diagrama 135

Nc3+ Ce5 5. Te8 și albul câștigă calul și dama. Negrul a jucat 1...De5, în apărarea matului la e7. A urmat: 2.Cd3 Df6 3.Nh3 și negrul a cedat. Orice continuare provoacă grele pierderi materiale: 3...T:b4 4. T:c8+ Re7 5. N:b4+ Dd6, sau 3...Rd8 (pentru a evita N:d7+ și D:b8) 4.Dc4 Da6 (apărînd nebunul în continuarea 5.Dc7+ Re8 6 D:c8 T:c8 7. T:c8 mat) 5.D:f7 D:a3 6. T:c8 urmat de Dd7 mat.

Nu întotdeauna scopul urmărit de asemenea manevre este atît de categoric. În poziția 136, albul va câștiga doar un pion. 1.Nh7+ și acum, dacă 1...Rh8, urmează 2.Nf5 N:f5 3.D:f5 și regele nu mai poate apăra pio-

Lengyel — Kotov, Amsterdam,
1968



Diagrama 136

nul din f7, deoarece este atacat și calul din d7. Dacă 1... Rf8, după 2.Nf5 N:f5 3.D:f5, dama albă pătrunde la h7 și va câștiga pionul din g7, după 4.Dh7 și Dh8+

Dirijarea, spre deosebire de deviere, nu îndepărtează figurile de obiectivul atacului, ci le obligă să ajungă pe anumite câmpuri, pentru a obține avantaj material sau matul, dacă ținta este regele advers.

În diagrama 137, albul și-a dezvoltat mai bine figurile, ele având o mare rază de acțiune, în timp ce negrul le-a așezat într-o poziție strânsă, de arici, dar vulnerabilă datorită punctului critic f7. Albul exploatează ime-

Holzhausen — Tarrasch, Berlin, 1912



Diagrama 137

diat această slăbiciune: 1.N:f7+ R:f7 2.Ce6 R:e6 și această mutare este obligată, altfel calul ia dama din d8. 3.Dd5+ Rf6 4.Df5 ≠. Regele negru a fost atras în centru, unde, lipsit de orice apărare, a fost ușor făcut mat.

În poziția 138, cu 1... Th1+, negrul impune o mutare de rege. După 2.R:h1 ar urma 2... De1+ 3.Rh2 Ng1+ 4. Rh1 Nf2+ 5. Rh2 Dg1 ≠. Albul a jucat 2.Rg3, iar după 2.De1+ 3.Rf4 Tf1+ 4.Tf3 De3+ albul a cedat, deoarece 5.Rg3 Tf3+ 6. gf3 Dg5+ 7. Rh2 și apoi mat cu dama la g1.

Poziția din diagrama 139 a survenit în partida dintre Gheor-

Rubis — Ciocâltea, Netanya, 1965

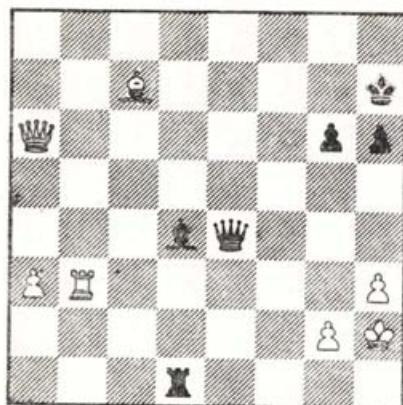


Diagrama 138

Gheorghiu — Liu, Lucerna, 1982



Diagrama 139

ghiu și Liu Wen-Che la Olimpiada din 1982. Jucătorii din Chi-

na, intrați nu de mulți ani în arena internațională, dovedesc o bună pregătire și mai ales fan-tezie. Redăm o secvență mai lungă din partidă, premergătoare mutării-cheie, pentru a vedea cum a fost pregătită lovitura finală.

Maestrul chinez a sacrificat o figură pentru a realiza o pătrundere periculoasă 1...Ce4 2. T:e4 Nd4+ 3.T:d4. Mutarea este obligată, deoarece, după deplasarea regelui la h1, ar urma Cf2+ și atac la damă, iar după 3.Rf1, 3...Dh4! Schimbul a două figuri ușoare pentru turn și pion este însă aproximativ egal.

3...cd4 4.Ce4. Pionul din d4 nu poate fi luat cu dama pentru că este mat cu turnul la e1. A urmat 4...Dh4, cu atac asupra pionului din h2, pe care albul îl cedează în schimbul pionului din d6. 5.Cc:d6 D:h2+ 6.Rf1 Nf5 7. C:f5 gf5 8. Cf2, cu supravegherea câmpului h1. Dacă negrul schimbă acest cal, albul își îmbunătățește poziția. Negrul nu se grăbește și continuă cu 8...d3, pregătind o cursă în care albul intră cu ușurință. Marele maestru Gheorghiu consumase mult timp pentru a face față jocului plin de neprevăzut al maestrului chinez și acum, presat din cauza crizei de timp, nu sesizează suficient pericolele. 9.D:

d3 h4, oferind albului perspectiva: 10.D:f5 C:f2 11.Dg5+ Rf8 și albul poate lua calul din f2, cu avantaj. Sau 10.D:f5 Ch6 11.Dg5+ Rh7 12.f5!

Se vede că albul a calculat doar aceste variante și nu a mai avut timp pentru a urmări intențiile negrului. El a jucat 10.D:f5, după care urmează surpriza: 10... Dg1+!! și albul este silit să cedeze. Mutarea obligată 11. R:g1 pune regele în situație de mat 11.Te1 mat.

O altă realizare a maestrului Liu, în partida cu Donner, la Olimpiada din 1978, cu o excepțională combinație de dirijare a regelui negru spre locul de mat, este ilustrată în diagrama 140.

Liu — Donner, Varna, 1978



Diagrama 140

Albul a reușit să deschidă și să domine coloana „h”, având și celelalte figuri pregătite să intre în atac. Manevra care urmează este ingenioasă și precis calculată: 1.Dh7+ Rf7 2. D:g6+ R:g6 3.Nh5+ Rh7 4. Nf7+ Nh6 5.g6+ Rg7 6. N:h6+

Manevrele tactice stau la baza compoziției în șahul artistic. Prezentăm un studiu asupra unei poziții care poate surveni cu ușurință în partida practică. Analiza este foarte utilă pentru jocul de final.

L. Kubbel



Diagrama 141

Avantajul de doi pionii ai negrului trebuie să ducă în mod normal la câștig. Dar poziția este de așa natură, încât albul, cu o serie de mutări forțate, dirijează regele negru spre câmpul unde va fi dat mat.

1.Ce3+ Rg3 (1...Rh2, 2.Df2, duce la mat) 2.Dg4+ Rf2 3. Df4+ Re2 (sau Re1). (Dacă 3... Rg1, 4. Df1 urmat de mat. 4. Df1+ Rd2 5. Dd1+ Rc3 (5... R:e3 6. De1+) 6.Dc2+ Rb4 (6...Rd4, 7. Cf5+ și damă) 7. Db2+Cb3 (7...Ra5 8. Cc4+ urmat de mat). Regele negru a fost condus forțat dintr-o parte a tablei în cealaltă, ajungându-se în poziția din diagrama 142.

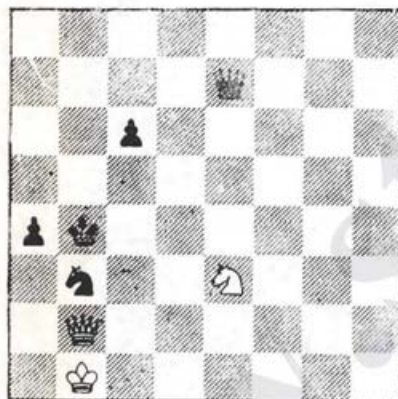


Diagrama 142

Urmează poanta finală 8. Da3+ R:a3 9. Cc2+. Dacă regele pleacă la a5 sau b5, se pierde dama.

Mutarea intermediară este unul din cele mai subtile procedee tactice și apare sub formă de contralovitură în situația când o figură este atacată.

Panov — Makogonov, Tbilisi, 1937



Diagrama 143

În poziția 143 s-a jucat: 1. T:e5 d:e5 2.f7+! Aceasta este mutarea intermediară care deschide diagonala mare neagră, cu pătrunderea damei. Dacă albul ar fi reluat imediat pionul din e5, negrul ar fi jucat turnul la f7 și diagonala este închisă. S-a mai jucat 2...T:f7 (2...N:f7 3. D:e5 Rf8 4. Dh8+ Re7 5. Nb4+ Re6 6. Df6+, sau 2...Rf8 3.Nb4+ Te7 4.D:e5 N:f7 5.Dh8 mat. S-a continuat cu 3. D:e5 Rf8 4.Dg7+ Re7 5.Nb4 și negrul a cedat.

La 144, albul are nebunul din e5 atacat de turn, dar, înainte de a-l apăra, intercalează mutarea 1. Td8+ Rg7, apoi 2.Td5 cu care apăra nebunul propriu și

Schich — Rjuler, 1958

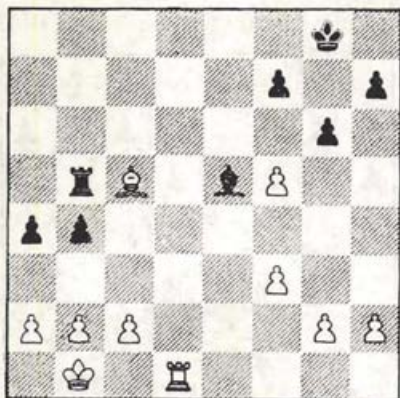


Diagrama 144

Rossetto — Sherwin, Portoroz, 1958

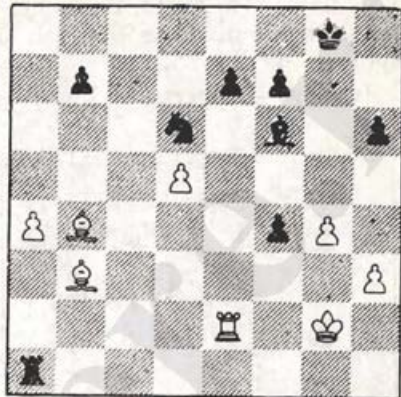


Diagrama 145

atacă nebunul negru din d5, dar acum, regele negru, fiind la g7, amenință puternic 3.Nf8+ cu luarea turnului din b5. Negrul cedează, deoarece la 2...Nd6, urmează 3.Nd4+.

În poziția 145, cu 1...Tb1, negrul atacă ambii nebuni de pe coloana „b”. Pentru a evita pierderea unuia dintre ei, albul este silit la 2.N:d6, dar negrul nu reia imediat cu pionul din e7, ci strecoară mutarea intermediară 2...f3+, după care va lua nebunul din b3 cu șah și apoi pe cel din d6.

Ivanov — Kuzmicev, 1975



Diagrama 146

Albul a atacat cu nebunul dama din e7, în ideea că, prin

luarea nebunului, calul va da șah la c7, după care va captura tur-

nul din a8. Dar negrul are la dispoziție mutarea intermediară 1... Cf3+ La 2. gf3, dama neagră ia nebunul din g5 cu șah și apoi calul din b5.

Ivanov — Rogers, Lucerna, 1982



Diagrama 147

Albul nu a sesizat subtilitățile poziției din diagrama 147 și a jucat 1.Ne4, mergînd pe varianta: 1... Dd7 (1... fe4 2. Df8 mat) 2.N:b7, iar după 2... D:b7, 3. D:d4. Dar negrul are mutarea intermediară 2... Ce2, cu atac la damă. A urmat 3.De3 Cg3+ 4.Rg1 (4.Rh2, Cf1+) 4... Dd1 și matul nu mai poate fi evitat decât cu pierderea damei: 5. Rf2 Ch1≠, sau 5.Rh2 Cf1+.

Distrugerea poziției de pioni care apără regele este posibilă atunci cînd dispozitivul regelui

nu este suficient apărut și de figuri.

Miles—Browne, Lucerna, 1982

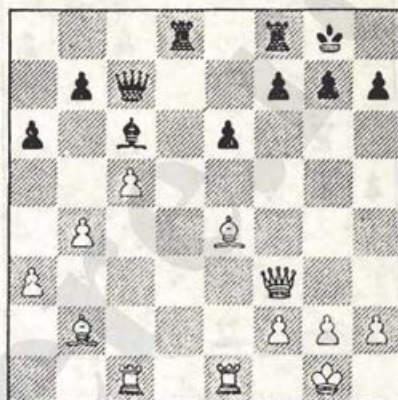


Diagrama 148

Dezvoltarea figurilor albe permite un atac de mat asupra regelui negru insuficient apărut de figuri. 1.N:h7+ R:h7 2. Dh5+ Rg8 3. N:g7 R:g7 4.Dg5+ Rh8 5.Df6 Rg8 6.Tc4, urmat de mat. Figurile negrului nu pot interveni cu nimic în apărare.

În poziția 149, regele negru este ceva mai bine apărut, dar figurile albe bine dezvoltate vor reuși să distrugă apărarea. 1.Ch5 C:h5 (1... Ce8 2. N:g7 C:g7 3.Dg4, cu câștig). 2.N:h7+ R:h7 3.D:h5+ Rg8 4.N:g7 R:g7 (4... f6 sau f5, 5.Tf3) 5.Dg4+ Rh7 (5... Rf6 6. Dg5≠) 6.Tf3 e5. Nu se întrevade altă mutare care să avertizeze matul. 7.Th3+ Dh6 8. T:h6+ R:h6 9. Dd7 și albul ob-

Lasker — Bauer, Amsterdam,
1889



Diagrama 149

ține avantaj material suficient
pentru câștig.

Ciburdanidze — Lemaciko, Lucerna, 1982



Diagrama 150

Incepînd cu un sacrificiu de calitate, albul destramă pionii din fața regelui negru: 1.T:f6 gf6 2. Td3 Dg5 3. Tg3 și albul câștigă dama.

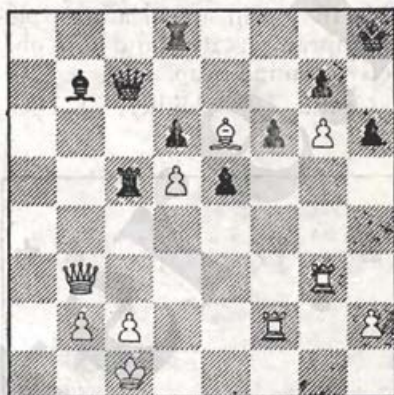


Diagrama 151

analiză

Poziția din diagrama 151 a survenit în partida dintre Ioseliani și Nuțu, la Olimpiada din 1982. Albul a jucat 1.c3 și după câteva mutări a pierdut. MM Gufeld a demonstrat ulterior că aici albul câștigă, avînd o frumoasă combinație bazată pe distrugerea poziției de pioni care apără regele: 1.T:f6! Da5 (1... gxf6 2. g7+ D:g7 3.T:g7 R:g7 4.D:b7+) 2.De3! N:d5 3.Tf8+ T:f8 4.D:h6+ gh6 5.g7+ Rh7 6. f8C+ Rh8 7.Tg8 mat. Complicațiile unei astfel de combinații sînt însă destul de greu de cal-

culat în timpul limitat de gîndire.

Supraîncărcarea pieselor permite adversarului atac puternic sau cîștig de material. Atunci cînd o figură sau pion apără două obiective, prin atacul asupra piesei supraîncărcate, unul din obiective rămîne neapărat.

Gratias — Müller, R.D.G., 1971

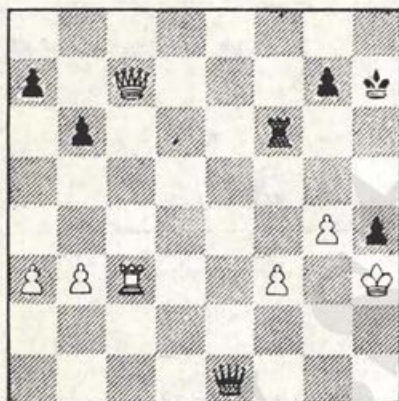


Diagrama 152

În poziția 152, dama albă apără două puncte: matul la g3 și turnul din c3, ceea ce face posibil 1... Tf7 și dama albă nu mai poate să mențină apărarea matului decît cedînd turnul din c3.

Albul a sesizat foarte bine slăbiciunile din poziția negrului. Mutarea 1.T:h6+ pune în evidență supraîncărcarea nebunului

Smejkal — Adorjan, Vrnjacka Banja, 1972

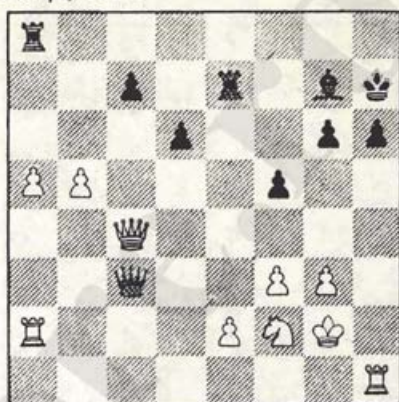


Diagrama 153

din g7 care, luînd la h6, lasă fără apărare dama. Dacă 1... R:h6 urmează 2. Dh4 mat.

Paroulek — Kapici, 1966



Diagrama 154

Eliminarea apărării este procedeul bazat pe suprimarea unei piese care asigură apărarea altei piese sau a unui câmp pe care s-ar putea executa un atac.

Pionul din e7 apără calul din d6. Albul atacă acest pion cu

negrul la mutare, remiză

Albul are un pion mai puțin și, după ultima mutare a negrului, Td4, amenințând schimbul turnului din f4, nu se vede cum ar putea să valorifice avantajul pozițional. El a urmărit însă o idee pe care o pune în aplicare astfel: 1.T:f7+. Eliminarea apărării pionului g6 decide partida. 1...R:f7 2.N:g6+ Rg8 3.

Gligorici — Toluș, Leningrad,
1957

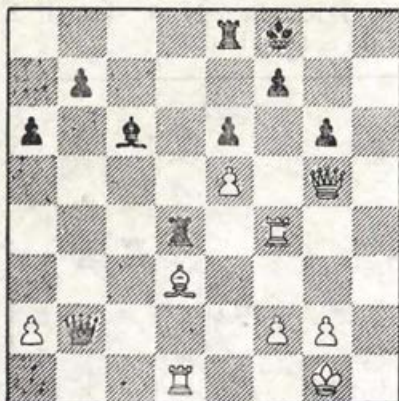


Diagrama 157

Nh5+ Rh7 4.Dg6 Rh8 5.Df6
și negrul cedează, fiind mat în
câteva mutări.

Buldrich — Golz, Leipzig,
1969

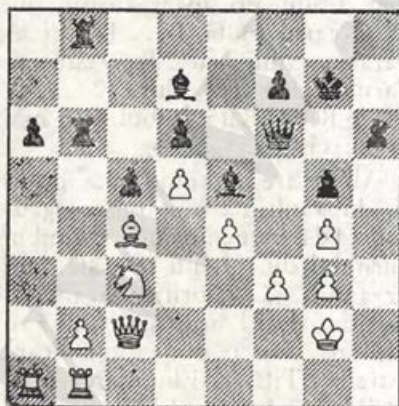


Diagrama 158

Se poate observa cu ușurință
că dispariția pionului din b2
aduce negrului mare avantaj.
Deci: 1... T:b2 2.T:b2 T:b2 3.
D:b2 N:c3 4.Db7 N:a1 și alb
cedează. Negrul a recâștigat ma-
terialul, dar, ceea ce este și mai
grav pentru alb, figurile negre
au pătruns periculos, cu atac de
mat: 5.D:d7 Db2+ 6.Rh3 Dc1
7.Rg2 Nd4, urmat de 8.Dg1 și
Dh1 mat.

Anumite procedee tactice sînt
specifice finalului de partidă.

Pătrunderea pionilor este posi-
bilă în cazul pionilor avansați,
în catenă (lanț), care, printr-un
sacrificiu de pion sau figură, pot
deveni liberi.

Timoșcenko — Stephenson,
Hastings, 1966/67

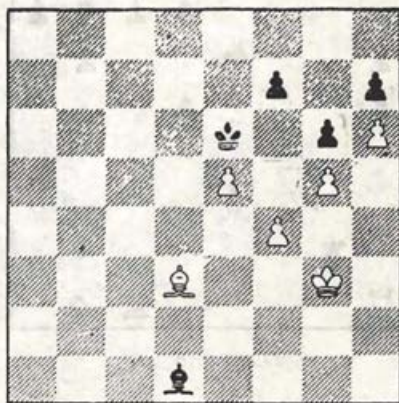


Diagrama 159

1.f5 gf5 (1... R:e5 2.fg6 fg6 3.N:g6) 2.Rf4 Ng4 3.Nc4+ Re7 4.N:f7 R:f7 5.e6+ R:e6 6.g6 și unul din cei doi pionii albi se transformă.

Scholz — Lorens, 1964

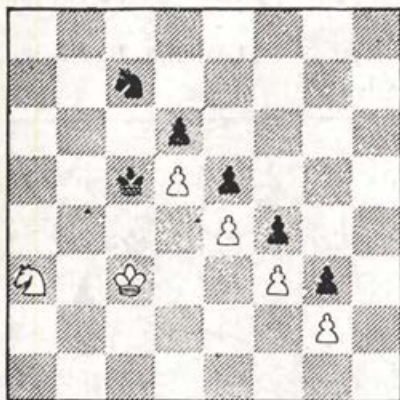


Diagrama 160

O poziție interesantă, cu lungi lanțuri de pionii blocați este ilustrată în diagrama 160. Pentru spargerea lanțului de pionii, negrul sacrifică o figură 1... C:d5 și câștigă după 2.ed e4 3.Cc4 ef3 4.Cd2 f2 5.Rd3 f3.

Fortărea patului este posibilă în cazurile în care regele părții în dezavantaj se află sau poate să ajungă în situația de a nu mai avea mutări și sacrifică materialul mobil.

Albul la mutare a sacrificat pe rînd nebunul și turnul. 1. N:e4+ fe4 2.Te5+. Dacă ne-

Lisîtin — Bondarevski, 1950

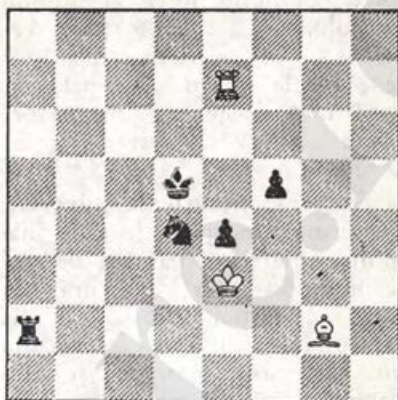


Diagrama 161

grul ia turnul cu regele, intervine patul, iar dacă evită această cu 2... Rd6, atunci 3.T:e4 și este remiză.

Keres — Holmov, 1948

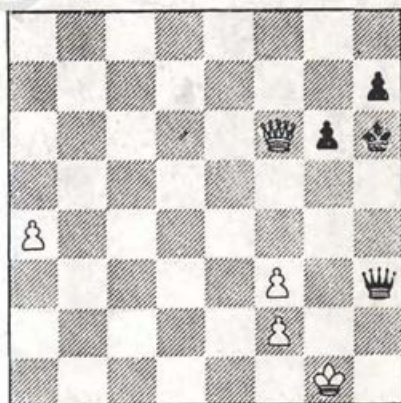


Diagrama 162

Negrul este în inferioritate datorită pionului liber al albului pe coloana „a”. El forțează remiza cu: 1... Dg4+. Dacă 2. fg4, regele negru este pat, iar dacă mută regele, dama neagră poate să dea șah etern sau să ia pionul din a4.

Trecerea mutării la adversar, Zugzwang, se aplică în cele mai multe cazuri în finalurile de regi și pioni, în strânsă legătură cu regula opoziției. Am arătat la capitoul I avantajul care rezultă din câștigarea opoziției și, respectiv, a părții care trebuie să părăsească opoziția, fiind în Zugzwang.

Ghindă — Popov, Lucerna, 1982.

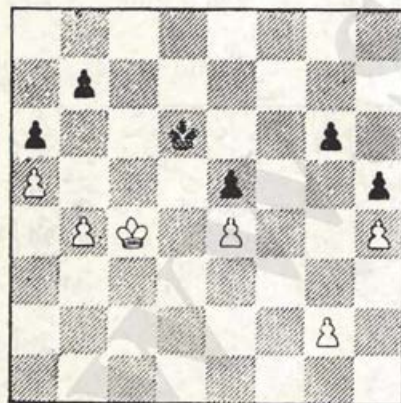


Diagrama 163

În poziția 163, negrul la mutare a cedat. Deși regele negru

apare pentru moment în opoziție, el va fi nevoit să o părăsească, deoarece albul are mutarea de rezervă cu pionul din g2. 1... Rc6 2.g3 Rd6 3.b5 ab5 4. R:b5 și negrul trebuie să cedeze sau pionul din b7, sau pe cel din e5.

Reti — Marshall. Baden-Baden, 1928

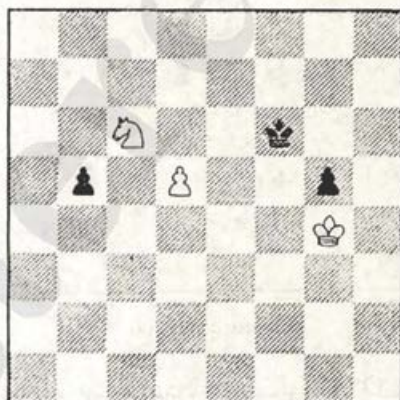


Diagrama 164
albul la mutare câștigă

Pentru ca să câștige, albul trebuie să ajungă în aceeași poziție care se vede în diagrama 164, însă cu negrul la mutare, pentru a face posibilă continuarea: 1... Rg6 2.d6 Rf7 3.d7, cu transformarea imparabilă a pionului la d8. Pentru aceasta, a jucat 1.Rf3 și negrul a cedat, deoarece nu poate evita varianta arătată care este forțată după: 1...Rf5 2.

Rg3! Rf6 3.Rg4 și este negrul la mutare) 3.d6. Și alte mutări duc la același rezultat: 1...Rf7 (1...Rg7 2.d6) 2.Rg3 Rf6 3. Rg4 și iarăși poziția inițială cu negrul la mutare.

Din expunerea seriei de procedee tactice, combinații mai simple și mai complicate, se poate ajunge la concluzia că ele pot fi grupate pe tipuri, ceea ce ușurează înțelegerea mecanismului și învățarea lor. Jucătorii experimentați observă cu ușurință particularitățile poziției, apariția unor slăbiciuni și puncte critice în lagărul advers, cum ar fi lipsa de apărare a regelui, posibilitatea atacului dublu, a contraloviturii, a legărilor și a altor motive tactice. Deprinderea în aprecierea poziției, evaluarea forțelor și calculul variantelor din procesul operațiunilor se câștigă prin studiu și practică. Aprecierii poziției trebuie să fie obiectivă, să țină seama și de posibilitățile pe care le are adversarul. Dacă poziția este echilibrată, se impune continuarea printr-un joc pozițional și căutarea soluțiilor pentru provocarea slăbiciunilor și exploatarea acestora prin pătrunderea figurilor în punctele slabe sau întărirea atacului asupra punctelor critice.

Procentul partidelor care se decid prin lovituri tactice este relativ mic. Multe partide se desfășoară sub semnul egalității sau

al obținerii unui avantaj minim a cărui valorificare sau neutralizare este urmărită în finalul partidei.

FINALUL

Marii jucători excelează în cunoașterea finalurilor. Credem că numai acest argument este destul de convingător pentru aceia care tind să acorde mai puțină importanță acestei faze a jocului, pe motiv că studiul finalurilor este mai arid, reducându-se la calculul rece al variantelor forțate. Totuși, manevrele tactice care se folosesc în final au de multe ori aspecte spectaculoase, comparabile cu combinațiile în jocul de mijloc.

Cunoașterea finalurilor este foarte necesară atât pentru valorificarea unui avantaj minim dobândit în fazele anterioare, cât și pentru obținerea unui rezultat de egalitate, atunci când aceasta este posibil.

În capitolul I au fost expuse finaluri mai simple. S-a văzut cum trebuie să se procedeze în finalurile de rege și pion contra rege, cum funcționează regula pătratului și regula opoziției. Acum vom prezenta alte finaluri care apar mai frecvent în partide.

Rege și pion contra rege și pion

Să luăm ca exemplu poziția
din diagrama 165.

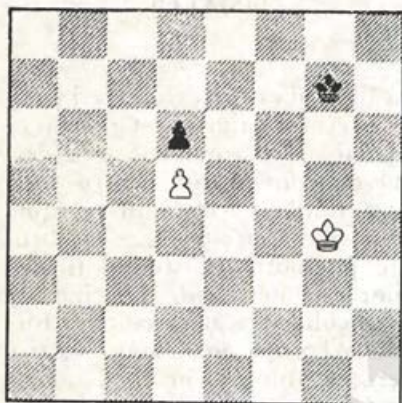


Diagrama 165

albul la mutare câștigă; ne-
grul la mutare, remiză

Aici, avantajul este de partea
celui care urmează la mutare și
câștigă opoziția, ajungând pe li-
nia pionului său; apoi, prin me-
toda învăluirii pe flanc, regele
reușește să ia pionul advers. Să
urmărim poziția cu albul la mu-
tare:

1.Rg5 Rf7 2.Rf5 Re7 3.Rg6.
Urmează manevra de învăluire
pe flanc. 3...Rd7 4.Rf7 Rd8
5.Re6 Rc7 6.Re7 Rc8 7. R:d6
Rd8 8.Re6 (cu 8.Rc6 se ajunge la

același rezultat, prin mutările
simetrice) 8...Re8 9.d6 și se în-
tră în poziția analizată la dia-
grama 37, cu negrul la mutare
9...Rd8 10.d7 și albul câștigă,
deoarece negrul are ieșire la c7.

Dacă în diagrama 165 se așază
regele negru la g8, rezultă re-
miză, indiferent cine este la mu-
tare. Albul nu va reuși să câș-
tige opoziția, deși are avantajul
de a intra pe linia pionului său.
De exemplu: 1.Rg5 Rg7 2.Rf5
Rf7 și negrul, păstrând opoziția,
nu permite regelui alb manevra
de învăluire. Dacă albul trece
mutarea negrului, cu 1.Rf4, acesta
mută 1...Rf8, la 2.Rg3, Rg7
3.Rf4 Rf8. Aici funcționează
regula opoziției de la distanță
care opune regii la distanța unui
număr impar de câmpuri.

Să reluăm poziția 165, cu ne-
grul la mutare: 1...Rg6 2.Rf4
Rf6 3.Re4 Rg5, pregătind ma-
nevră de învăluire. 4.Rd4 Rf4
(4.Re3 Rf5 5.Rd4 Rf4) 5.Rd3
Re5 6.Rc4 Re4 7.Rc3 R:d5 8.
Rd3, prin care câștigă opoziția și
obține remiză, așa cum s-a văzut
în diagrama 39.

Dacă în diagrama 165 mutăm
piesele cu un rînd mai jos (regii
la g3 și g6, pionii la d4 și d5)
rezultă remiză, indiferent cine
este la mutare, întrucît oricare
din părți poate obține opoziția
la momentul oportun.

Rege și doi pioni contra rege

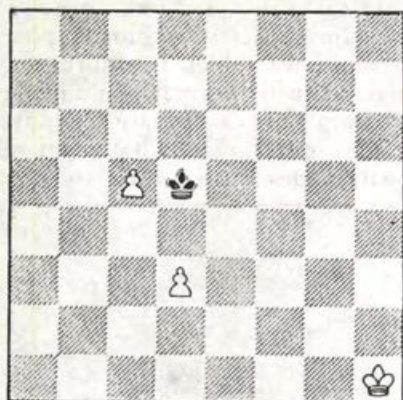


Diagrama 166

negrul la mutare, remiză; albul la mutare câștigă

Este evident că negrul la mutare va putea lua pionul din c5 și apoi pe cel de pe coloana „d”, fiind în pătrat. Dacă albul este la mutare, el va lega pionii cu 1.d4, iar negrul nu va putea lua acest pion fără a lăsa cale liberă celui alt. După legarea pionilor, regele alb, indiferent la ce distanță se află, are posibilitatea să vină în sprijinul pionilor săi.

Doi pioni răzleți la distanță de o coloană câștigă dacă pot fi aduși pe aceeași linie înainte de intervenția regelui advers. În diagrama 167, negrul poate lua ambii pioni cu 1... Rc5! Luând pionul din c4, rămâne în pătratul pionului „a”.

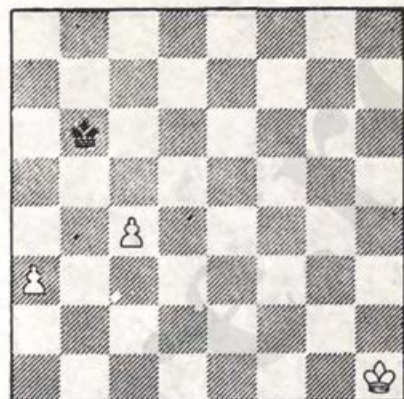


Diagrama 167

negrul la mutare, remiză; albul la mutare câștigă

Dacă este albul la mutare, joacă 1.a4 Rc5 2.a5, și pionii se apără între ei. Negrul nu poate lua la c4 și nu se poate apropia de pionul a5. 2... Rc6 3.Rg2 Rb7 4.c5 Rc6 5.a6 Rc7 6.Rf3 și regele alb se poate apropia în sprijinul pionilor săi, dacă negrul joacă regele pe cîmpurile c6-c7.

În cazul în care pionii sînt la distanță de mai multe coloane, trebuie văzut dacă, prin luarea unuia dintre ei, regele părții slabe se poate menține în pătratul celui alt.

Rege și doi pioni contra rege și pion

Să luăm ca bază de plecare poziția din diagrama 168.

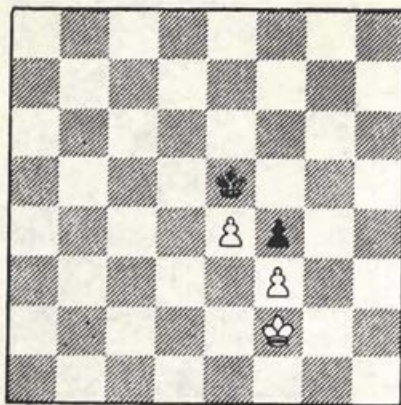


Diagrama 168
albul câștigă

Albul are un pion trecut apărat. De cele mai multe ori, aceasta duce la câștig. Albul trebuie să aplice metoda de învăluire pe o parte sau alta a tablei. Dacă albul începe cu Re2, regele negru trebuie să ocupe câmpul d4, pentru a nu permite regelui alb să vină la d3, apoi la d4. Dacă albul încearcă pe partea cealaltă, negrul trebuie să fie atent ca, atunci când regele alb este la h3, regele negru să ocupe câmpul g5. Acestea se numesc **câmpuri corespondente**. Pentru a evita ocuparea câmpurilor corespondente de către negru, albul trebuie să facă o mutare de așteptare, 1.Rf1! Dacă negrul va muta 1...Rf6, regele alb va ajunge la d3, iar la 1...Rd4, după 2. Rg2, negrul nu va

reuși să ocupe câmpul corespondent g5.

Dacă prin așezarea pieselor nu rămîne decît o coloană pînă la marginea tablei, învăluirea nu mai poate fi încercată pe ambele părți, astfel că mutarea de așteptare este fără rezultat, cum se poate vedea în diagrama 169.

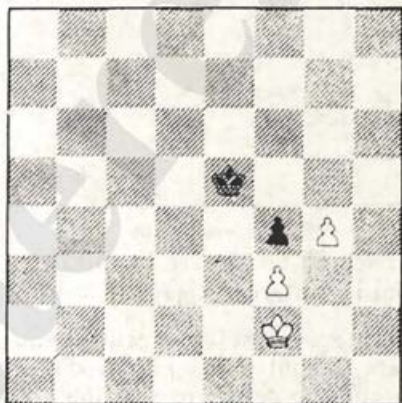


Diagrama 169

1.Rf1 Re6! (pentru obținerea opoziției de la distanță) 2.Re2 Re5 3.Rd3 Rd5 4.Rc3 Rc5, menținându-se în pătratul pionului g4 și oprind pătrunderea regelui alb. La încercarea 5.Rc2 Rd4 6.Rd2 (acum regele alb are opoziția) 6...Rc4 7.Rc2 Rd4 8.Rb3 Rd5! Numai această mutare duce la remiză. 9.Rb4 Rd4, obținînd opoziția laterală și păstrîndu-se în pătratul pionului liber. 10.Ra3. Dacă se întoarce la b3, poziția se repetă. 10...Re3! 11.g5 R:f3 12.

g6 Rd2 13.g7 f3 14.g8D f2 și, după cum s-a arătat în capitolul I, pionii de pe penultima linie, pe coloanele nebunilor, reușesc să țină remiza: 15.Dg2 Re1 16.De4+ Rf1 17.Rb2 Rg1 18. De3 Rh1! Luarea pionului duce la poziția de pat.

Alta ar fi fost situația dacă, în loc de 8... Rd5, negrul ar fi jucat 8... Re3. Ar fi urmat: 9. g5 R:f3 10.g6 Re2 11.g7 f3 12. g8D f2 13.Dg2 Re1 14.Rc3! f1D 15.Dd2! mat.

Diagrama 170 ilustrează situația în care un pion se opune la doi, ceea ce poate duce la blocarea pionului, schimbul lui său, prin înaintarea acestuia, poziția cu pion trecut apărat.

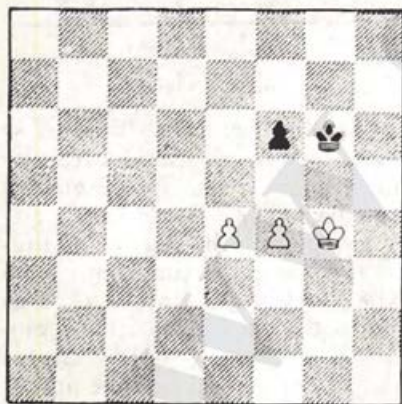


Diagrama 170

negrul la mutare, remiză; albul la mutare câștigă

Dacă este negrul la mutare, ob-

ține remiza prin sacrificiul pionului 1... f5+. Dacă albul este la mutare, el trebuie să prevină acest sacrificiu. Dacă ar juca 1. f5+, nu mai poate reuși în manevra de învăluire, de exemplu: 1.f5+ Rg7 2.Rh5 Rh7

Sau 1.f5+ Rg7 2.Rf3 Rf7 3. Re3 Re7 4.Rd4 Rd6 (4.Rd3 Rd7! cu care obține opoziția la distanță).

Nici 1.f5+ Rg7 2.Rf4 Rf7 3.e5 fe5 4.R:e5 nu poate duce la câștig.

Mutarea pionului la f5 trebuie păstrată pentru momentul oportun. Continuarea de câștig este alta: 1.Rf3 Rf7 (Acum nu mai merge 1... f5, deoarece urmează 2.e5 și albul are câștigul asigurat. Nici tentativa de atac asupra pionilor albi prin 1... Rh5 2.Re3 Rg4 nu reușește. Albul joacă 3.f5! Rg5 4.Rd4 Rf4 5. Rd5 și Re6).

2.Re3 Re6 3.Rd4 Rd6. Acesta este momentul favorabil pentru alb să joase 4.f5! obligând regele negru să părăsească opoziția. 4... Rc6 (4... Re7 5.Rc5 Rd7 6.Rd5 Re7 7.Rc6 etc.) 5.e5! Rd7 (5... fe5 6. R:e5 și 7.Rf6, asigurând transformarea). 6.e6+ și a rezultat poziția cu pionul trecut apărat. 6... Rd6. Aici există două căi de câștig: a) 7.e7 R:e7 8. Rc5 Rd7 9. Rd5 Re7 10. Rc6 Re8 11.Rd6 Rf7 12. Rd7 Rf8 13.Re6 Re8 14.R:f6 Rf8 15.Re6 Re8 16.f6 Rf8 17.

f7 și rezultă poziția cunoscută de câștig; b) 7.Rc4 Rc6 8.Rb4 Rd6 9.Rb5 Rc7 10. Rc5 Rc8 11. Rc6, după care se vede ușor câștigul.

În diagrama 171 redăm o altă poziție care trebuie știută.

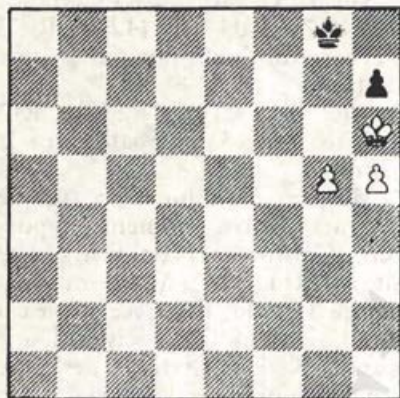


Diagrama 171

albul la mutare, remiză; negrul la mutare, albul câștigă

Pentru a evolua, albul nu are altă mutare decât 1.g6. Negrul obține remiza cu 1... Rh8 (1... hg6 2. hg6 Rh8) 2.g7+ (2.gh7, pat) 2... Rg8 și albul trebuie să cedeze pionul — remiză.

Dacă mută întâi negrul, după 1... Rh8 2.g6 Rg8 3.g7, el pierde, deoarece regele nu mai poate ocupa colțul și are un câmp de refugiu la f7, după care regele alb asigură transformarea pionului, luând la h7.

Acest gen de final se poate întâlni în situația în care albul (respectiv partea în avantaj) are unul sau amândoi pionii pe câmpul inițial și poate calcula astfel încât pionul „g” să mute la g7 atunci când regele negru este la g8.

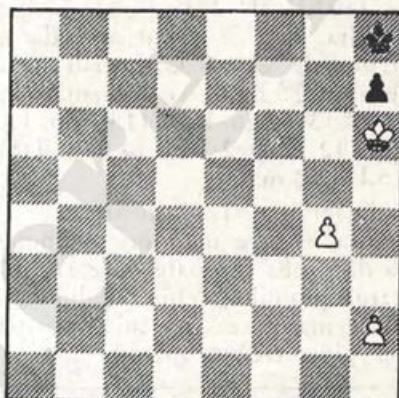


Diagrama 172
albul câștigă

Calculul cel mai simplu se poate face în poziția în care pionul a ajuns la g5. Spre exemplu: 1.g5 Rg8. Dacă regele negru este la g8, pionul din h2 va fi mutat numai peste un câmp 2.h3 Rh8 3.h4 Rg8 4.h5 Rh8 5.g6 Rg8 6.g7. Dacă în poziția cu pionul la g5, regele negru este la h8, atunci pionul trebuie mutat direct la h4. Aceeași socoteală se poate face și cu pionii la g2 și la h5.

Diagrama 173 ilustrează o altă poziție frecvent întâlnită. Cu ne-

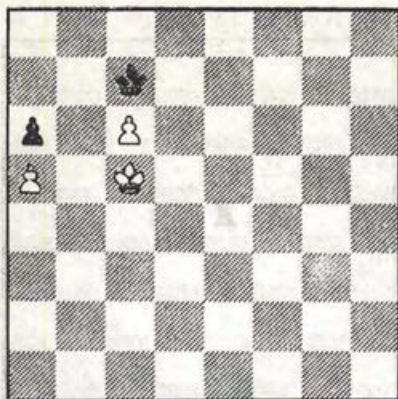


Diagrama 173
albul câștigă

grul la mutare, câștigul e simplu. Mai greu este câștigul cu albul la mutare. 1.Rd5 Rc8, acestea sînt mutări obligate. 2... Rb8 pierde, așa cum s-a văzut în analizele anterioare, fără pionii marginali. Din c8, regele negru este pregătit să vină la d8 în cazul cînd albul mută regele la d6 și la c7, dacă albul mută regele la c5. Acestea sînt câmpurile corespondente: d5 cu c8, d6 cu d8 și c5 cu c7.

Albul joacă 2.Rc4. Ce mutare trebuie să facă negrul, știind că, dacă va veni la c7, pierde după Rc5? Nu rămîne decît 2... Rd8 (sau la b8) pentru ca la 3.Rd5 să poată ocupa câmpul corespondent c8, iar la 3.Rc5, câmpul c7. Pîna acum a fost simplu, dar în continuare, albul are la dispoziție o mutare-cheie: 3.Rd4! și ne-

grul nu mai poate să ocupe câmpurile corespondente. La 3... Rc7 urmează 4.Rc5, la 3... Rc8, 4.Rd5 Rc7 5.Rc5 (4... Rd8 5. Rd6), iar la 3... Ra7, 4. Rc5. Aceasta a fost posibil datorită manevrei în triunghi Rd5-c4-d4-d5 a regelui alb prin care a câștigat timpul necesar pentru a-l aduce pe negru în poziție de Zugzwang. Asemenea manevre în triunghi sînt frecvente în finalurile de pioni.

Turn contra pion

În mod obișnuit, turnul câștigă împotriva pionului. În cazurile în care regele părții mai tari este departe de pion și nu poate interveni în înaintarea lui, pionul susținut de regele său obține remiza, turnul fiind nevoit să se sacrifice. În cazuri excepționale, pionul poate câștiga împotriva turnului. Vom expune mai jos două studii cu poziții care pot surveni în partida practică (diagrama 174).

Câștigul necesită o lungă manevră de ocolire pe care o execută regele alb după 1.d7. Turnul negru nu poate interveni asupra câmpului de transformare, astfel încît dă o serie de șahuri 1... Tg6+ 2.Re5 (2.Re7 Tg1 3.d8D Te1 4.Rd7 Td1+) 2... Tg5+ 3.Re4 Tg4+ 4.Re3

Troički, 1895

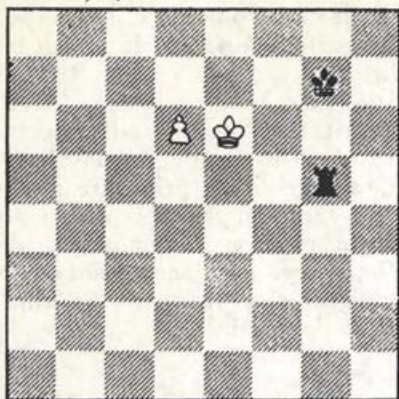


Diagrama 174

albul câștigă

Tg3+ 5.Re2 Tg2+ 6.Re1 Tg1+ 7.Rd2 Tg2+ 8.Rc3. În continuare, regele alb ajunge pînă la c7, unde turnul nu mai poate da șah. Pe tot parcursul drumului regelui, turnul negru nu a avut posibilitatea să atace pionul sau cîmpul de transformare. Câștigul damei contra turnului va fi arătat mai târziu.

Și mai multă finețe conține studiul din diagrama 175. 1.c7 Td6+ 2.Rb5! (2.Rb7 Td7 sau 2.Rc5 Tc1) 2...Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+ 5.Rc2. Negrul mai încearcă 5...Td4, pentru ca 1a 6.c8D să dea șah la c4 și, prin luarea turnului, să rezulte pat. Dar albul transformă nu în damă, ci 6.c8T!, amenințînd mat la a8. Singura apărare este 6...Ta4, după care 7.Rb3

Saavedra, 1895



Diagrama 175

albul câștigă

amenință mat cu turnul la c1 și luarea turnului.

În lupta turn contra pion se pot stabili anumite reguli. Dacă regele și pionul nu au depășit

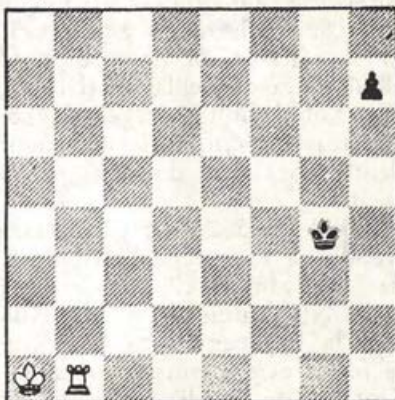


Diagrama 176

albul la mutare câștigă; negrul la mutare, remiză

orizontala a patra, turnul poate câștiga ușor.

În exemplul din diagrama 176, tehnica de câștig este următoarea: 1.Tg1+ Rf5 2.Th1 Rg6 3.Rb2 h5 4.Rc3 Rg5 5.Rd2 h4 6.Re2 Rg4 7.Rf2 h3 8.Ta1 Rf4 9.Ta4+ R 10.Rg3.

Negrul obține remiza cu: 1...h5 2.Tg1+ Rf3 și regele alb nu poate ajunge la timp.

Regula enunțată mai înainte se poate completa astfel: dacă regele părții mai tari se află lateral față de direcția de transformare, condiția de câștig este ca regele să se poată instala la două coloane distanță față de câmpul de transformare.

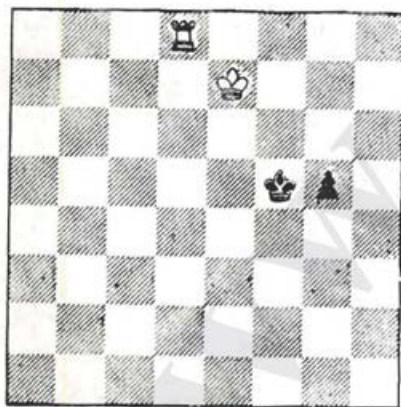


Diagrama 177

albul la mutare câștigă: negrul la mutare, remiză

În diagrama 177, regele și turnul sînt în spatele pionului. Câș-

tigul se obține astfel: 1.Rd6 g4 2.Rd5 Rf4 3.Rd4 Rf3 4.Rd3 g3 5.Tf8+ Rg2 6.Re2 Rg1 7.Rf3 g2 8.Tg8 Rh1 9.Rf2 (9.T:g2 pat).

Negrului i-a lipsit un tempo pentru a face remiză. Fiind la mutare, va reuși egalitatea.

Din această analiză se poate extrage următoarea regulă: dacă atât turnul, cât și regele se află în urma pionului, partea mai tare câștigă în cazul în care regele său se află la două coloane de pionul de pe coloanele turnului sau calului, cu condiția ca pionul și regele părții mai slabe să nu fi depășit linia a patra.

O poziție la fel de importantă este ilustrată în diagrama 178.

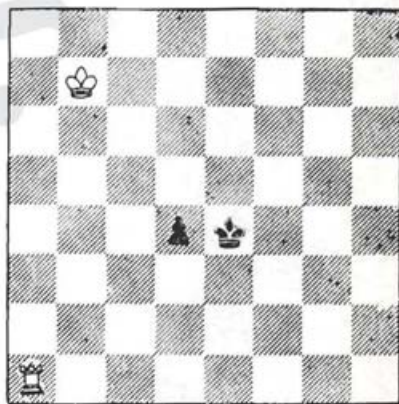


Diagrama 178

albul la mutare câștigă: negrul la mutare, remiză

Soluția de câștig: 1.Rc6 d3 2. Rc5 Re3 3.Rc4 d2 4.Rc3 Re2 5.Rc2 și câștigă. Găsiți varianta de remiză.

În aceste cazuri se poate stabili regula: cînd regele părții slabe se află pe aceeași linie cu pionul, pe cîmpul inițial, pe linia a treia și a patra, albul câștigă dacă are turnul plasat pe linia de transformare. Dacă regele și pionul se află pe linia a cincea, partea mai tare câștigă dacă are regele la distanță de două orizontale și turnul pe linia de transformare,

Încercați să rezolvați diferite poziții pe această temă.

În poziții cu regii pe aceeași coloană, câștigul se realizează uneori prin folosirea opoziției.

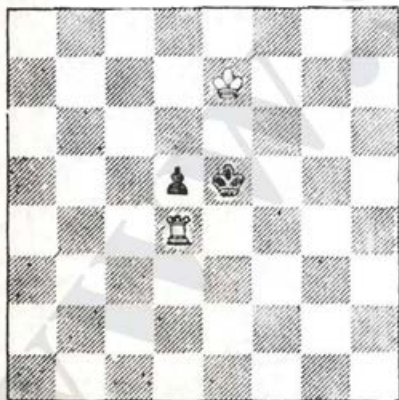


Diagrama 179

albul la mutare câștigă

Pentru câștigarea opoziției, albul joacă întâi 1.Td2, iar la 1... d4, continuă cu 2.Td1, încădrîndu-se în regula enunțată la analiza anterioară și punînd negrul în situația de a fi la mutare. 2... Rd5 (2... Re4 3.Rd6) 3. Rd7 Rc4 4.Re6 (opoziția pe diagonală). Continuarea este aceeași ca în poziția 178: 4... Rc3 5.Rc5 d3 6.Re4 d2 7.Re3.

Turn contra doi pioni

Doi pioni în falangă pe orizontala a șasea sau doi pioni legați pe orizontala a șasea și a șaptea, cu regele advers departe, câștigă împotriva turnului, chiar fără sprijinul regelui propriu. Aranjați, de exemplu, poziția: alb — Rc2, pioni la g6 și h6; negru — Rb4, Td4. Câștigul pionilor este evident.

Dacă regele advers poate obține un loc în fața pionilor, atunci turnul câștigă.

Poziția cea mai bună a pionilor este în falangă. Dacă unul din ei înaintează, regele advers îi poate ține sub atac pe amîndoi. Albul trebuie să provoace înaintarea unuia din pioni.

1.Rd2 Rd5 2.Re3 Rc5 3.Th5+ Rc6 4.Rd4 c3 5.Rc4 c2 6.Th1 sau 6.Tc5+ Rd6 7.R:b4.

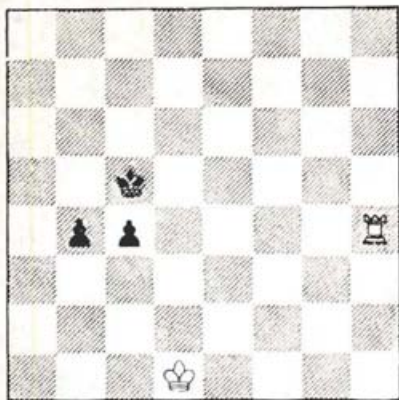


Diagrama 180

albul câștigă

Cînd pionii avansați sînt susținuți de rege se poate ajunge la poziții ca aceea din diagrama 181.

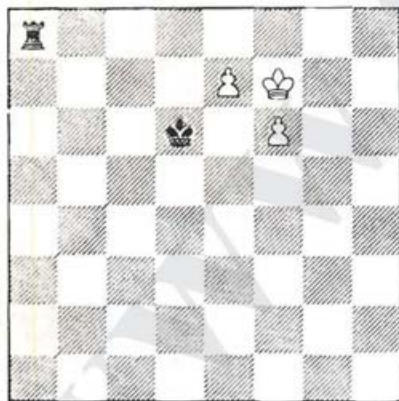


Diagrama 181

cine este la mutare câștigă.

Dacă mută albul, câștigul este clar: 1.e8D T:e8 2.R:e8. Negrul la mutare 1...Rd7 2.Rg6 Re6 3.Rg7 Te8 4.Rg6 Tg8 5.Rh7 Rf7. Mutările au fost forțate, iar albul a trebuit să cedeze treptat cîmpurile. În continuare, capturarea pionilor nu mai prezintă dificultăți.

Deplasați piesele cu o coloană spre dreapta. După aceleași manevre: 1...Re7 2.Rh6 Rf6 3.Rh7 Tf8, albul joacă 4.g7, obligînd la 4...T:f7 5.Rh8 T:g7 pat.

Alte excepții de la cazurile în care pionii avansați pe linia a șasea nu pot fi valorificați apar în situațiile cînd există amenințarea de mat.

Keres — Eliskases, 1938

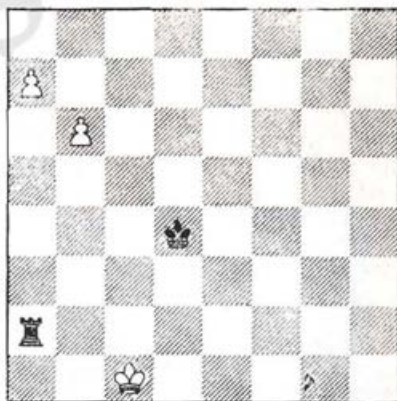


Diagrama 182

negrul mută, remiză

Negrul a jucat 1... Rc3, amenințând mat. 2.Rb1 Ta6! 3. b7 Tb6+ 4.Rc1, singura posibilitate de a se sustrage șahurilor. 4... Th6 și albul trebuie să accepte remiza. Turnul negru va alterna șahul cu amenințarea de mat.

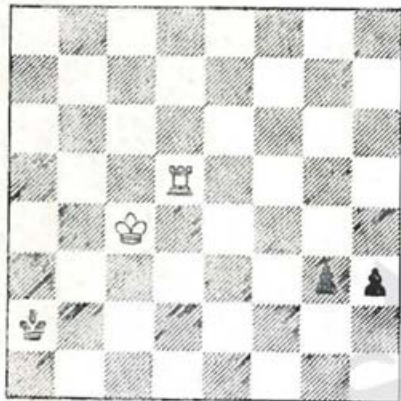


Diagrama 183

albul la mutare câștigă

Diagrama 183 reprezintă un studiu de Shapiro, 1914, poziție plauzibilă de partidă. 1.Td2+ Rb1 2.Rc3 Rc1 3.Ta2 Rd1 (3... Rb1 4.Te2 g2 5.Te1+ Ra2 6. Tg1! dacă 6... Ra3 7.Ta1 mat iar la 6... h2, 7.T:g2+) 4.Rd3 Rc1 5.Re3! h2 (5... g2, 6.Rf2) 6. Ta1+ Rb2 7.Th1! Rc3 8.Rf3 și câștigă. Albul a combinat atacul de mat cu amenințarea capturării pionilor, reușind să ajungă cu regele în apropierea pionilor și să-i captureze.

Pionii răzleți sînt mai puțin periculoși decît cei legați sau în falangă.

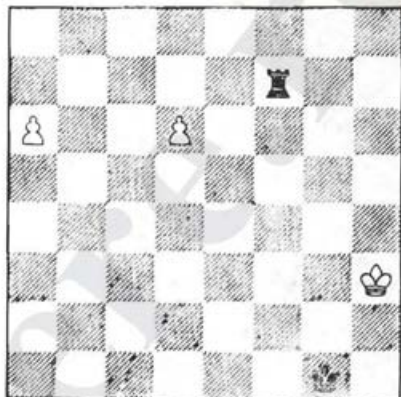


Diagrama 184

albul la mutare câștigă; negrul la mutare, remiză

În poziția 184 apar pionii răzleți, nesușinuți de rege. Albul la mutare reușește să sprijine pionul din d6: 1.Rg4 Td7 2.a7 T:a7 3.Rf5. Dacă negrul este la mutare, regele alb nu are timp să apere pionul.

Pentru pionii dublați, să luăm ca exemplu poziția 185. Albul poate face remiză, urmărind cu șah regele negru: 1.Tc7+ Rb2 2.Tb7+ Ra2 3.Ta7+ Rb3 4. Tb7+ Rc4 5. Tc7+ Rd4 6. Td7+ Re3 7. Te7+ etc. Regele negru nu găsește un loc în care să fie ferit de șahuri.

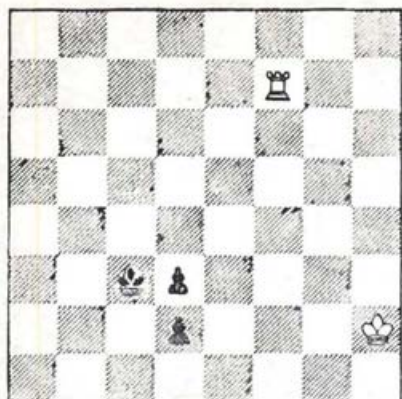


Diagrama 185

albul la mutare, remiză

Dacă regele alb s-ar găsi la h3, negrul ar câștiga după 7.Te7+ Rf2 8. Tf7+ Rg1 9. Tg7+ Rh1.

De asemenea, în diagrama 185, dacă turnul se află la f6, albul pierde: 1.Tc6+ Rd4 2.Td6+ Re4 3. Te6 + Rd5 și albul nu mai are șahuri. În general, turnul este cu atât mai bine plasat cu cât se află mai departe.

Turn și pion contra turn

Ca regulă generală, dacă regele părții mai slabe poate să-și câștige câmpul de transformare, partida este remiză.

Negrul a obținut avantaj prin pionul înaintat și susținut de rege pe aceeași linie și stăpânirea orizontalei a șaptea (numărat pe sensul înaintării pionului). Pen-

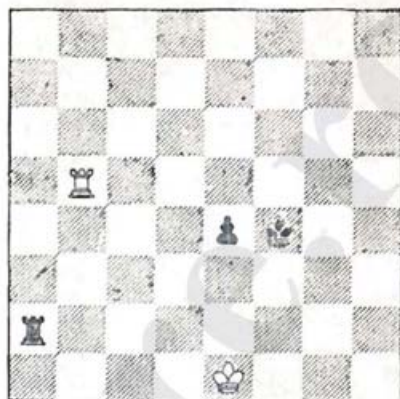


Diagrama 186

tru obținerea remizei, albul trebuie să controleze orizontala a șasea, așteptând ca negrul să înainteze pionul 1.Tb3 e3 2. Tb8. Dacă albul ar fi jucat direct Tb8, la șahurile de pe linia 8, regele negru ar fi găsit refugiu la e3, ceea ce complică lucrurile. 2... Rf3 3.Tf8+ Re4 4.Te8+ Rd4 5.Td8 + Re5 6. Tc8! și pionul se pierde. Dacă negrul nu înaintează pionul după 1.Tb3, ci mută turnul (la g2 sau h2), turnul alb așteaptă pe linia a șasea, 2. Ta3 sau poate muta regele la f1.

Analiza prezentată este cunoscută încă din secolul al XVIII-lea datorită francezului Philidor, de aceea a rămas sub denumirea de poziția Philidor. Acest gen de final trebuie bine cunoscut, deoarece poate surveni frecvent în partide.

Să reexaminăm poziția 186 și să vedem ce se întâmplă dacă albul nu ocupă linia a șasea și joacă direct 1.Tb8. Philidor considera că, după 1... Rf3, negrul trebuie să câștige. Analizele ulterioare au găsit soluția de remiză și în această situație: 2. Te8! Astfel, după 2... Ta1+ 3. Rd2, nu mai este posibil e3. 3... Ta2+ 4. Re1 Re3 5 Rf1! Ta1+ 6. Rg2 Te1 (6... Rd3 7. Rf2 și iarăși nu este posibil e3. Cu 6... Te1 negrul pregătește 7... Rd2 8.Rf2 e3) 7.Ta8 (pentru ca la 7... Rd2 să aibă șahuri pe orizontală) 7... Td1 (pentru a apăra șahurile cu 8... Td3) 8.Te8! Rd3 9.Rf2 și negrul nu mai are alte încercări pentru câștig.

În pozițiile cu turnul părții în inferioritate obligat să țină orizontala a opta, din cauza amenințării de mat, câștigul este ușor de obținut.

1.Th2 Rg8 2.Tg2+ Rh8 (2... Rf8 3.e7+) 3.Rf7 și câștigul este clar.

Se câștigă cu pionii pe coloanele „c”, „d”, „e”, „f”. Pe coloanele „a”, „b”, „g”, „h”, câștigul nu poate fi obținut, nemaifiind posibilă manevra de învăluire.

Revedeți, la diagrama 49, demonstrația de câștig în poziția Lucena, unul din finalurile de bază. De multe ori pot surveni poziții asemănătoare. În general,

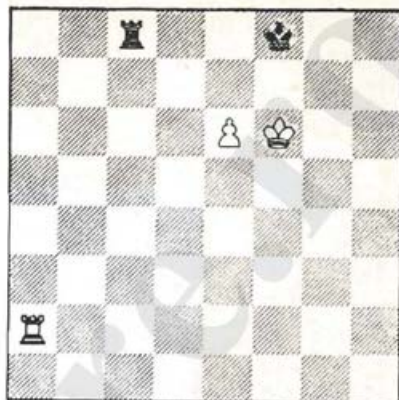


Diagrama 187

albul câștigă

dacă pionul a ajuns pe orizontala a cincea și regele advers este tăiat, se câștigă.

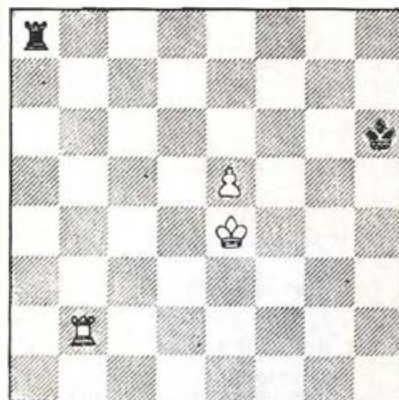


Diagrama 188

negrul la mutare, remiză; albul la mutare câștigă

În poziția 188, negrul la mutare joacă 1... Rg7 2.Tf2 Ta4+ 3.Rd5 Ta5+ 4.Rd6 Ta6+ 5.Rc7 Ta7+ 6. Rc6 Ta6+ și regele nu poate scăpa de șahurile laterale. La 7.Rf5, Rf7, spre câmpul de transformare.

Albul la mutare: 1.Tg2 taie drumul regelui negru. Negrul încearcă pe cât posibil să opreas-
că înaintarea pionului. 1... Te8
2.Rf5 Tf8+ 3.Re6 Te8+ 4. Rf6
Tf8+ 5.Re7 Tf1. Turnul negru
trebuie să plece în spatele pio-
nului. 6.e6 Te1 7.Rf7 Tf1+ 8.
Re8 Te1 9.e7 și s-a ajuns în po-
ziția Lucena. Negrul nu mai
poate opri turnul alb să ocupe
coloana „f” sau „d” prin care
acoperă deplasarea regelui și
transformă pionul.

Cîştigul în pozițiile cu pionul pe orizontala a patra sau a treia, cu regele în apropiere, este posibil dacă regele advers este tăiat la distanță de trei coloane pentru pionul b sau g și de două coloane pentru pionii c, d, e, f. Pionul pe orizontala a doua poate cîștiga numai dacă regele advers este tăiat la cinci coloane.

Varianța de remiză începe desigur cu mutarea regelui pe coloana „e”. 1...Re6 2.Td4 Re5 3.Td7 Re6 4.Td4 Re5 5.Rc3 Tb8 6.b5 Tb8 7.Tb4 Rd6 8. Rc4 Rc7. Regele negru s-a apropiat suficient, iar turnul negru se va plasa pe coloana „h”, de

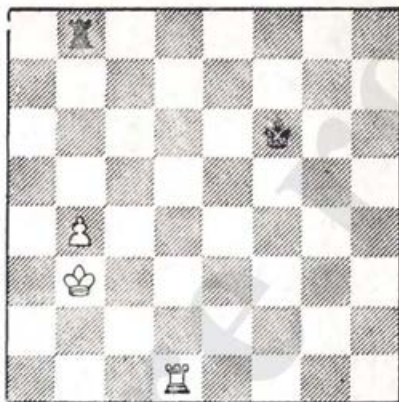


Diagrama 189

albul la mutare cîştigă; negrul
la mutare, remiză

unde va urmări regele alb cu
șahuri laterale.

Ciştigul se obține prin tăierea regelui negru la trei coloane: 1. Te1 Rf5 2.Rc4 Tc8+ 3.Rd5 Tb8 4.Tb1 Rf6 5.b5 Re7 6.Rc6 Rd8 7.b6 Rc8 8.Ta1 și negrul nu mai are ce să mute. La 8... Rd8, 9.b7, sau 8... Tb7 9.Ta8+ Tb8 10.b7+.

Poziția cu pionul pe orizontala a treia este ilustrată în diagrama 190.

Aici, regele negru este tăiat la trei coloane distanță și albul câștigă indiferent cine este la mutare.

1.Te4 Rf5 2.Te3 Rf4 3.Te1 Rf5. Încercarea de a apăra lateral pionul nu reușește. 4.Rc3 Tc8+ 5.Rd4 Tb8 6.Rc4 Tc8+

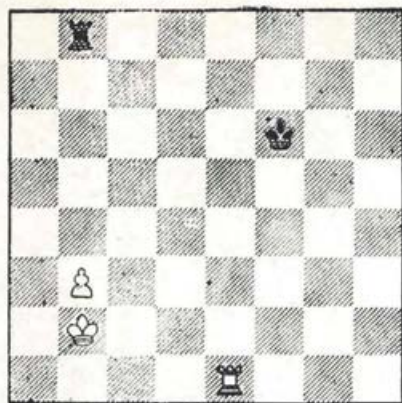


Diagrama 190

albul câștigă

7.Rd5 Tb8 8.Tb1 Rf6 9.b4. Înaintarea pionului nu poate fi oprită. Turnul a ținut regele negru departe de pion, apoi rolul lui a fost preluat de regele alb. 9... Re7 10. Rc6 Rd8 11.b5 și câștigul se poate urmări ușor, după exemplul anterior.

Tehnica de câștig cu pionul pe linia a doua și regele la cinci coloane distanță este asemănătoare cu aceea din exemplele date mai sus.

Menționăm că trebuie cunoscute și micile diferențe față de poziția Lucena.

Albul la mutare are posibilitatea să îndepărteze regele negru la două coloane cu 1.Tg2+ Rh7 (h6) (1... Rf6, 2.Rf8, urmat de transformare) 2.Tg4 Tf1 3.Rd7

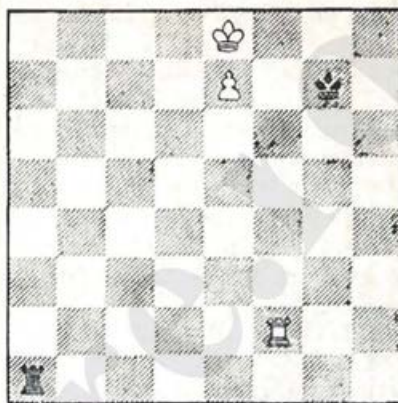


Diagrama 191

albul la mutare câștigă; negrul la mutare, remiză

Td1 4.Re6 Te1+ 5.Rf6 Tf1+ 6.Re5 Te1+ 7.Te4 (podul).

Aceasta este metoda acoperirii, studiată de Lucena. Dar albul poate câștiga și altfel: 1.Tg2+ Rh7 2.Te2 Rg7 3.Rd7 Ta7+ (3... Td1+ 4.Re6) 4.Rc6 Ta6+ 5.Rb5.

Negrul la mutare poate obține remiza numai cu șahurile laterale: 1... Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd6 Ta6+ 4.Rd5(d7). Regele alb nu se poate îndepărta mai mult de pion pentru că acesta se pierde, de exemplu: 4.Rb5 Te6. Încercări ca 1... Tg1 pentru a împiedica șahul la g2 duc la pierdere, după 2.Te2. Nici o mutare ca 1... Ta7 nu este folositoare, deoarece, după 2.

Tg2+, regele alb are ieșire pe coloana „f”.

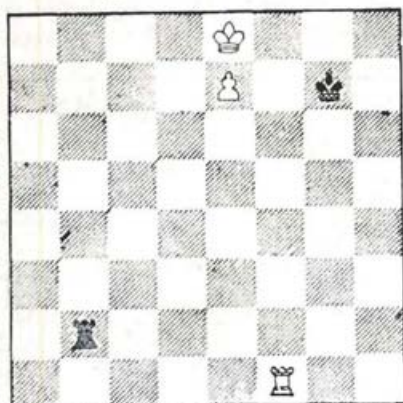


Diagrama 192

albul câștigă

În poziția 192, cu turnul negru pe coloana „b”, la distanță de numai două coloane, albul câștigă chiar dacă este negrul la mutare: 1 ... Tb8 + 2.Rd7 Tb7 + 3.Rd6 (d8) Tb6 + 4.Rc7 și, dacă negrul atacă pionul cu 4...Te6, regele alb apără pionul cu atac la turn, apoi transformă.

Față de diagrama 191, regele negru se află la g8. Nici aici negrul nu poate obține remiza, chiar dacă este la mutare. La șahurile laterale, regele alb poate ajunge la g6 și apoi să intercaleze turnul la f6. 1...Ta8 + 2.Rd7 Ta7 + 3.Re6 Ta6 + (3...Ta8, 4.Tg2+ Rh7 5.Rf7) 4.Re5 Ta5 + (4...Ta8 5. Te2 Te8 6.

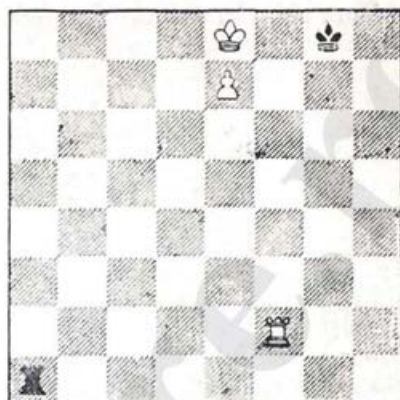


Diagrama 193

albul câștigă

Rf6) 5.Rf6 Ta6 + 6.Rg5 Ta5 + 7.Rg6 Ta6 + 8.Tf6.

Pionii marginali avansați susținuți de rege câștigă numai dacă regele advers se află la cinci coloane distanță.

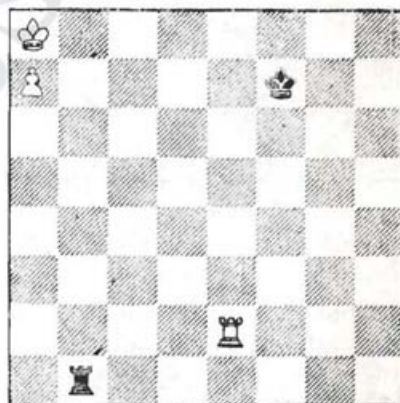


Diagrama 194

albul câștigă

Vom considera albul la mutare, deoarece, oricum, negrul nu are o mutare utilă. 1.Th2 Re7 (1... Rg7 2.Tc2 Rf7 3.Tc8 Re7, nu împiedică manevra albului) 2.Th8 Rd6 3.Tb8 Ta1 4.Rb7 Tb1+ 5.Rc8 Tc1+ 6.Rd8 Tg1 7.Tb6+ Rc5 8.Tc6+ Rb5 (8... R:c6 9.a8D+) 9.Tc8 Tg8+ 10.Rc7 Tg7+ 11.Rb8 și câștigă.

În situația în care regele părții mai slabe este tăiat pe orizontală, posibilitățile de a realiza remiza sînt mai reduse. Vom da cîteva poziții instructive.

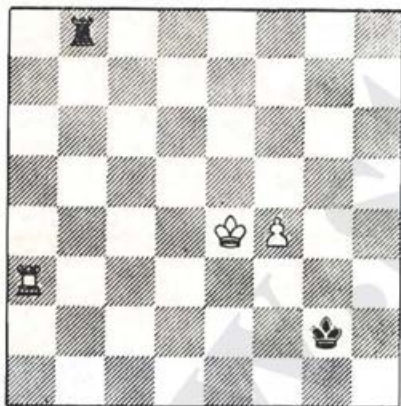


Diagrama 195

albul la mutare câștigă; negrul la mutare, remiză

Albul la mutare câștigă ușor, avansînd pionul pe linia a cincea. 1.f5 Te8+ 2.Rf4 Tf8 3.Rg5 Tg8+ 4.Rf6 Tf8+ 5.Rg6 Tg8+ 6.Rf7.

Negrul la mutare îndepărtează

cu șahuri regele alb de pion. 1... Te8+ 2.Rf5 Tf8+ 3.Rg5 Tg8+ 4.Rh6 Tf8. Dacă 5.Ta4 Rg3 și albul nu poate câștiga.

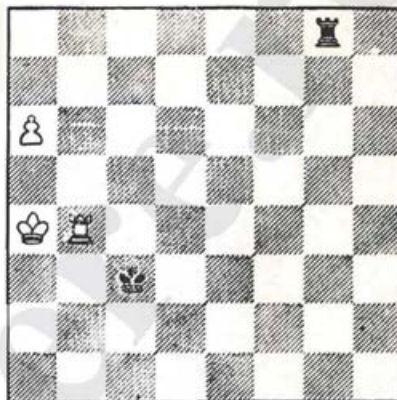


Diagrama 196

albul la mutare câștigă; negrul la mutare, remiză

Pionul marginal pe linia a șasea asigură câștigul albului dacă acesta este la mutare: 1.a7 Ta8 2.Tb7 Rc4 3.Ra5 Rc5 4.Ra6 Rc6 5.Tb8.

Negrul la mutare face remiză cu 1... Tg6. Pionul alb atacat nu mai poate avansa, deoarece se pierde după șahul la a6. Nu poate fi apărat de rege cu 2.Ra5 (b5) Ta6 3.R:a6 R:b4.

Cînd pionul înaintat pe coloana turnului este susținut de turn și reținut de turnul advers, rezultatul este condiționat de poziția regilor.

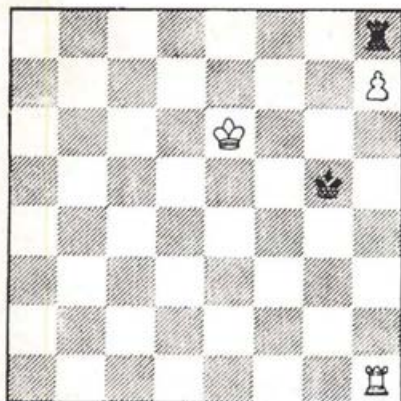


Diagrama 197

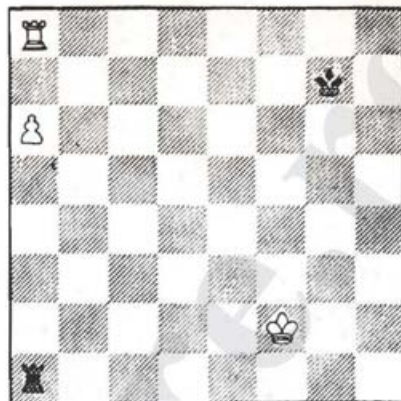


Diagrama 198

albul la mutare câștigă ușor cu 1... Rf7.

Dacă prima mutare revine negrului, acesta joacă 1... Rg6, oprim accesul regelui alb la f7. Albul poate părăsi apărarea pionului, avînd amenințare de mat 2.Tg1+ Rh6 (2... R:h7 3.Rf7) 3.Rf7! (dacă 3.Rf6, negrul se salvează cu 3... Tf8+ 4.Re7 Ta8!) 3... T:h7+ 4.Rf6 și câștigă.

Diagrama 198 redă o poziție care a suscitat îndelungate analize ale teoreticienilor.

Turnul alb este ținut în apărarea pionului, iar cel negru, mai activ, se află în spatele pionului. O mutare ca 1.a7 nu este bună, deoarece regele alb nu mai are unde să se adăpostească de șahuri. Ea devine bună numai în cazul cînd regele negru mută la e7 sau la e6, astfel încît să permită manevra 1.a7 Rf7 2.Th8,

remiză

iar la 2... T:a7, 3.Th7+ cu pierderea turnului negru. Regele negru însă trebuie să se păstreze pe cîmpurile g7 și f7, așteptînd momentul în care se va putea apropia de pion.

Multă vreme s-a luat în considerare soluția următoare: 1.Re3 Ta4 2.Rd3 Rf7 3.Rc3 Rg7 4.Rb3 Ta1 5.Rb4 Rf7 6.Rb5 Tb1+ 7.Rc6 Tc1+ 8.Rb6 Tb1+ 9.Ra7 Re7. Acum, regele negru se poate apropia. 10.Tb8 Tc1 11. Rb7! Mai bine decît 11.Ra8. Albul câștigă un tempo, deoarece, după 11... Tb1+ 12.Ra8, negrul trebuie să mute turnul. Altfel s-ar fi apropiat cu regele la d7. 12... Tc1 13.a7 Rd6 14.Rb7 și câștigă în modul arătat la diagrama 194. În loc de 13... Rd6, negrul ar fi putut încerca să rețină regele la a8 prin 13... Tc7, dar aici,

albul joacă 14.Th8 (nu 14.Tb7? Rd8! 15.Rb8 Tc8+, o cursă ușor de evitat) 14...Rd7 15. Rb8 (15.Th7+ Rc6 16.T:c7 R:c7 pat) și albul câștigă. Acest câștig a fost posibil deoarece regele alb s-a putut adăposti de șahurile pe verticală la a7.

Mai târziu s-a propus o altă analiză, în care turnul negru să poată da șahuri pe orizontală: 1.Re3 Te1+! 2.Rd4 Te6! 3.Rc5 Tf6 4.Rb5 Tf5+ (altfel urmează 5.Tc8 și albul câștigă) 5.Rb6 Tf6+. Această variantă pune turnul negru într-o poziție mai activă, avînd șahuri pe orizontală. 6.Rb5 Tf5+ 7.Rc4 Tf6 8.a7 (amenințînd 9.Tg8+ și 10.a8D+) 8...Ta6! Cu aceasta, negrul își asigură remiza, căci regele alb nu se mai poate feri de șahuri.

Analiza nu se termină aici. Albul poate să joace mai bine, interzicîndu-i negrului intrarea la e6 prin e1: 1.Re2 Ta5 (pentru a ajunge la e6 după Te5+ 2.Rd3 Td5+ 3.Rc4 Td6 4.Rb5 Td5+ 5.Rc6 Ta5 (5...Tf5 6.Td8!)) 6. Rb6 Ta1 7. Tc8 și câștigă. Turnul negru pe coloana „d” a fost prea aproape de rege.

Negrul are totuși o variantă de remiză: 1.Re2 Tc1! (în intenția de a juca 2...Tc6) 2.Tb8 Ta1 3.Tb6 Rf7 4.Rd3 Rc7 5. Rc4 Rd7 6.Rb5 Rc7 7.Tb7+ Rc8 și albul nu mai poate câștiga, întrucît această variantă i-a

permis negrului să intervină la timp cu regele.

Încă o poziție instructivă este redată în diagrama 199.

Grigoriev, 1934

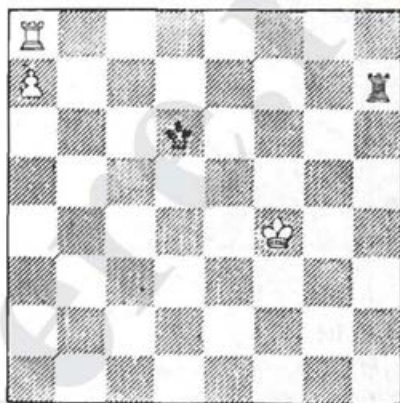


Diagrama 199

albul câștigă

Turnul negru controlează lateral pionul din a7, dar nici turnul, nici regele negru nu pot interveni în supravegherea cîmpului de transformare. Negrul are la dispoziție doar o serie de șahuri 1...Tf7+ 2.Re3! (2.Re4 Td7 3.Rd4 Rc6!) 2...Te7+ 3. Rd4 Td7 4.Rc4 Tc7+ 5.Rb5 Td7 6.Ra6 și câștigă.

Albul câștigă, oriunde s-ar afla regele său, profitînd de faptul că regele negru nu poate să mute. La 1...Rc6, pentru a se apropia de pion, urmează 2.Tc8+ și transformare. La fel, pe orizontală a șaptea, albul are șah

cu turnul, urmat de transformare, intrînd în final de damă contra turn. Singura apărare, dar numai de moment, o oferă turnul la d7, dar după aceea, negrul nu mai are mutări. Singura șansă este ca regele alb să intre pe coloana „d” în momentul cînd turnul este la d7, pentru ca regele negru să poată pleca dînd șah prin descoperire, dar aceasta se poate evita ușor.

Din finalurile expuse se poate constata cît de complexă este analiza chiar și în pozițiile aparent simple. Manevrelle specifice finalurilor se bazează pe o logică strictă. Totuși, această analiză, oricît de logică, este greu de făcut în timpul limitat de gîndire al partidei. De aceea, tehnica de final trebuie însușită prin studiu, după multele analize cu care specialiștii au îmbogățit literatura de șah, de cele mai multe ori pornind de la pozițiile rezultate din partide. De exemplu, poziția din diagrama 200, survenită în partida Alehin — Euwe, 1935 a făcut obiectul unei analize a lui Grigoriev.

Albul a jucat greșit 1.Th7 și negrul ar fi putut obține remiza cu 1... Ta1 2.Rb6 Rd6 3.a6 Tb1+ 4.Ra7 Rc6, deoarece albul nu mai are alte resurse. Dar negrul a jucat, la rîndul său, greșit: 1... Tc1+ și, după 2.Rb7 Tb1+ 3.Rc8 Tc1+ 4.Rb8 Tb1+ 5.Tb7 Ta1 6.Tb6 Rd5 7.a6 Rc5

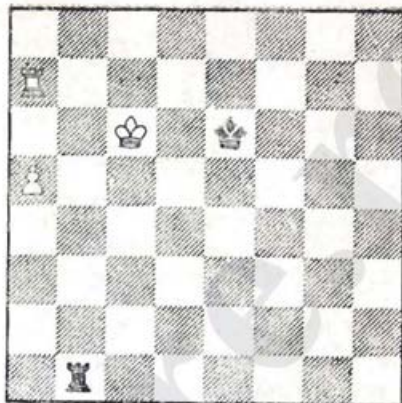


Diagrama 200

albul la mutare cîștigă

8.Rb7 Th1 9.Tc6+, negrul a cedat.

Pornind de la diagrama 200, Grigoriev a demonstrat cîteva variante de cîștig după 1.a6 Tc1+ 2.Rb7

- a) 2... Tb1+ 3.Rc8 Ta1 4. Th7 Rd6 5.a7 Rc6 6.Tc7+ Rb6 7.Rb8, urmat de 8. Tb7 + și 9.a8D
- b) 2... Rd6 3. Rb8 Ta1 4. Th7 Tb1+ 5. Tb7 Ta1 6. a7
- c) 2... Rd5 3.Rb8 Ta1 4.Td7 Re6 5.Th7 Tb1+ 6. Tb7
- d) 2... Rd7 3. Rb8+ Rd8 4. Th7 Tb1+ 5.Tb7 Tc1 6. Tb2 Tc8+ 7.Rb7 Tc7+ 8.Rb6 Rc8 9. Th2 Rb8 10.Th8 + Tc8 11 a7+
- e) 2... Th1 3.Ta8 Rd7 4.a7 Tb1+ 5. Ra6 Ta1+ 6.Rb6!

Tb1+ 7.Rc5 Tc1+ 8.Rd4
Td1+ 9.Re3 Te1+ 10.Rf2
Ta1 11. Th8!

f) 2...Ta1 3. Ta8 Rd6 4.
Td8+ Re7 5.Td5 Tb1+ 6.
Rc6 Ta1 7.Rb6 Re6 8.Ta5
Tb1 9.Tb5

Pentru completarea analizei la poziția 200 recomandăm și examinarea variantei de remiză, cu negrul la mutare: 1...Tc1+ 2.Rb7 Rd7 3.Rb8 Rd8 4.Th7 Ta1 5.Th5 Tb1 6.Ra7 Rc7 și regele negru nu poate fi îndepărtat. 7.a6 Tb2 8.Th7+ Rc8 9.Th7 Ta2 10.Tb6 Rc7.

Exerciții

18. Liubinski — Kamîșev, 1949

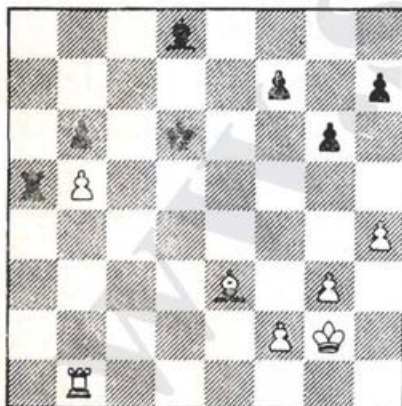


Diagrama 201

Albul la mutare câștigă
prin atac dublu

19. Donner — Bouwmeester,
München, 1958

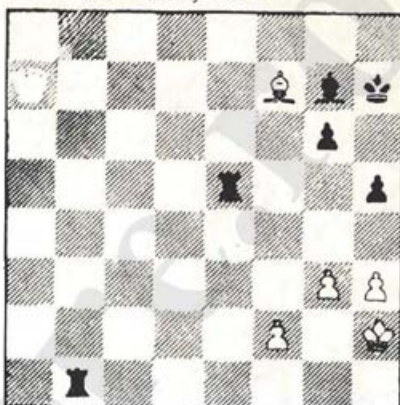


Diagrama 202

Albul la mutare câștigă
prin atac dublu

20. Keres — Jansa, Budapesta,
1970

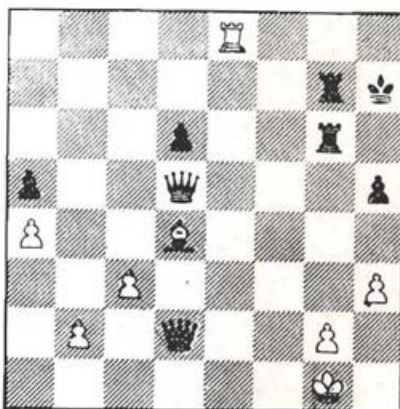


Diagrama 203

Albul mută. Atac prin des-
operire

21. Cehover — Lutikov, 1951



Diagrama 204

Negrul mută. Atac prin descoperire

22. Kociev — Marici, Kapfenberg, 1976



Diagrama 205

Albul mută. Deviere și şah prin descoperire

23. Petrosian — Stein, 1961

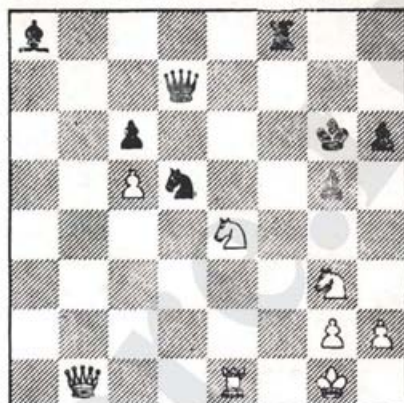


Diagrama 206

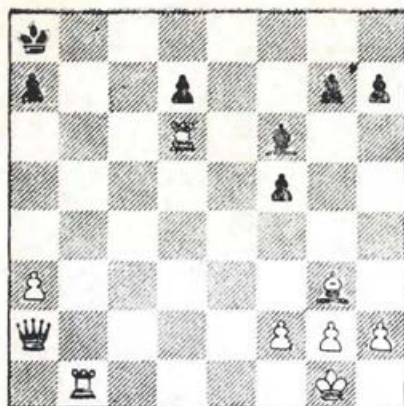
Albul mută. Şah prin descoperire

24. Langeweg — Casa, Lugano, 1978



Diagrama 207

Negrul mută. ♠ ♠



25. Diagrama 208

Albul mută. ♠+

26. Makagonov — Cehover, Tbilisi, 1937



Diagrama 209

Negrul mută. Legare

27. Ragozin — Boleslavski, 1945

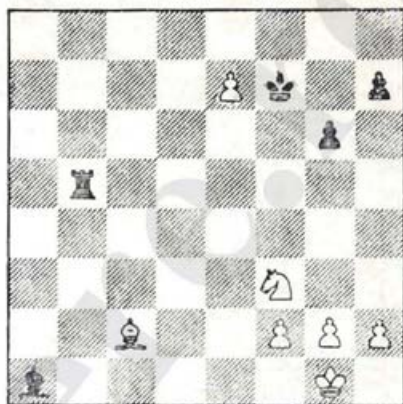


Diagrama 210

Albul mută. Legare

28. Urzică — Honfi, București, 1975



Diagrama 211

Albul mută. Intercepție

29. Murey — Quinteros, Lucerna, 1982



Diagrama 212

Albul mută. Intercepție

30. Teschner — L. Portisch, Monte Carlo, 1969

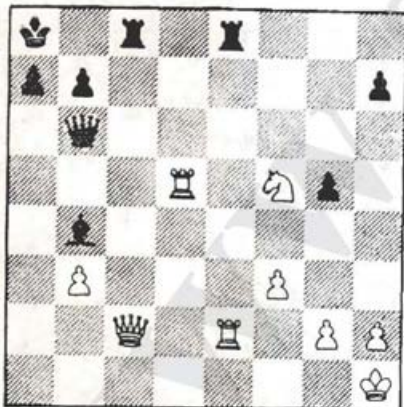


Diagrama 213

Negrul mută. Atacul prin raze X

31. Csanadi — Pogats, 1963

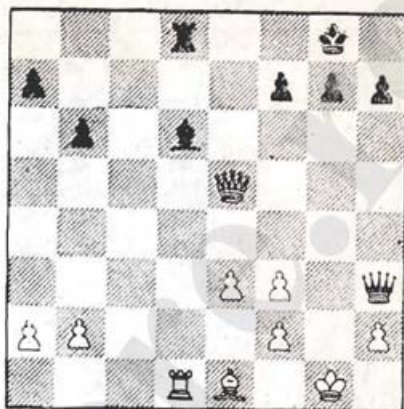


Diagrama 214

Negrul mută. Atacul prin raze X

32. Marshall — Marco, Paris, 1900



Diagrama 215

Albul mută. Blocare

33. Dorfman — Romanișin,
Cienfuegos, 1977



Diagrama 216

Negrul mută. Blocare
34. Sokolski — Saighin, Kiev,
1950



Diagrama 217

Albul mută. Eliberarea
câmpurilor

35. Uhlmann — Bronstein,
1966

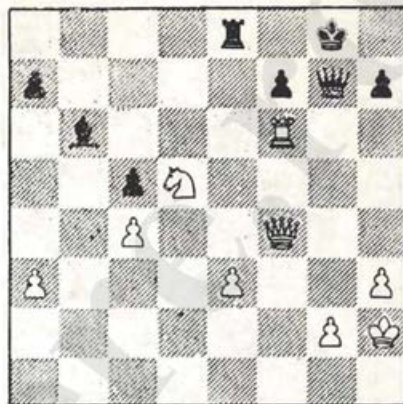


Diagrama 218

Albul mută. Eliberarea
câmpurilor

36. Șuta — Șuteu, 1953

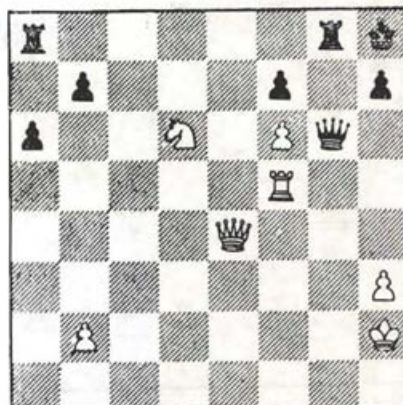


Diagrama 219

Albul mută. Deviere

37. Fischer — Benkö, New York, 1965



Diagrama 220

Albul mută. Deviere

38. Miesovici — Slobodjan, Lodz, 1937



Diagrama 221

Neurul mută. Dirijare

39. Westerinen — Loikkanen, Suomi, 1963

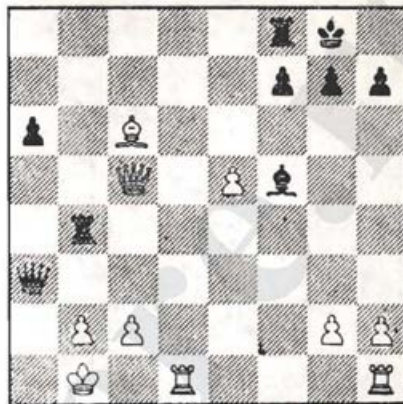


Diagrama 222

Albul mută. Dirijare

40. Reilly — Alexander, Hastings, 1931



Diagrama 223

Albul mută. Mutarea intermediară

41. Süer — Smîslov, Nünhert,
1973



Diagrama 224

Negrul la mutare. Muta-
rea intermediară

42. Spasski — Smîslov, Bucu-
rești, 1953

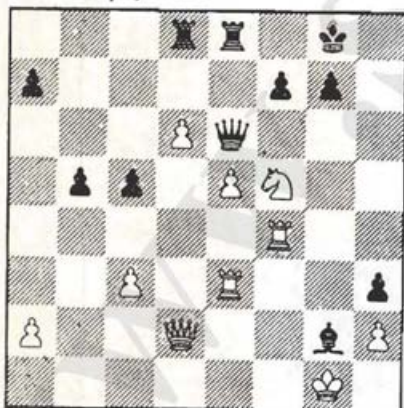


Diagrama 225

Albul mută. Distrugerea
poziției de pioni

43. Thomas — Keres, Margate,
1937



Diagrama 226

Negrul mută. Distrugerea
poziției de pioni

44. Sindik — Cebalo, 1978

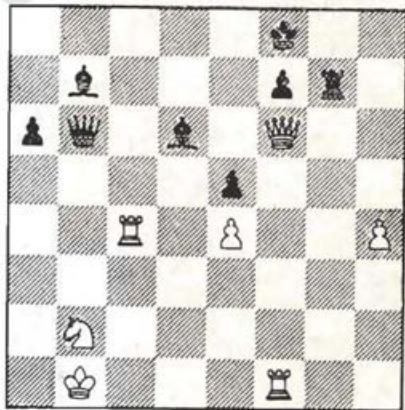


Diagrama 227

Albul mută. Supraîncărca-
rea

45. Ragozin — Panov, 1940

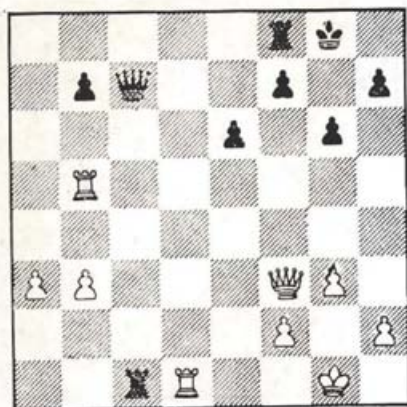


Diagrama 228

Negrul mută. Supraîncărcarea

46. Rymler — Mikelait, 1974



Diagrama 229

Negrul la mutare. Eliminarea apărării

47. Petrosian — Ivkov, 1979

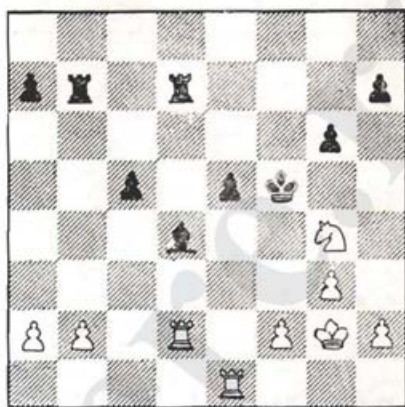


Diagrama 230

Albul la mutare. Eliminarea apărării

48. Wintson — Rhode, Lone Pine, 1977

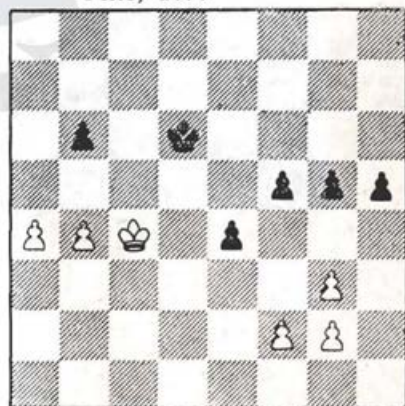


Diagrama 231

Negrul la mutare. Pătrunderea pionilor

49. Borisenko — Zvorîkina,
1962

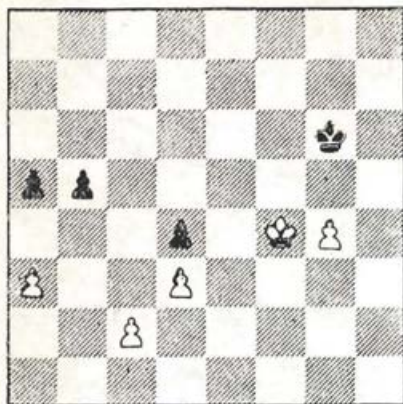


Diagrama 232

Negrul la mutare. Pătrunderea pionilor

50. I. Cook

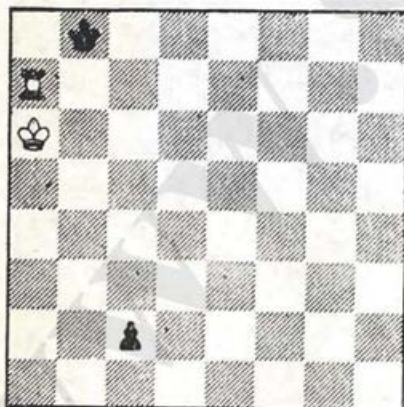


Diagrama 233

Albul mută. Pat

51. I. Berger

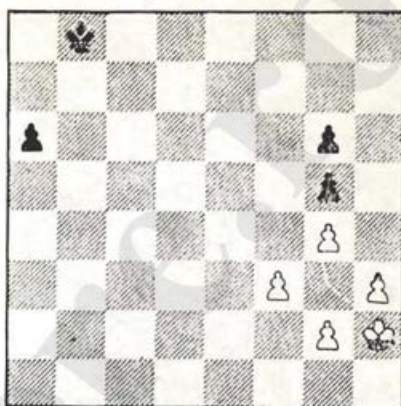
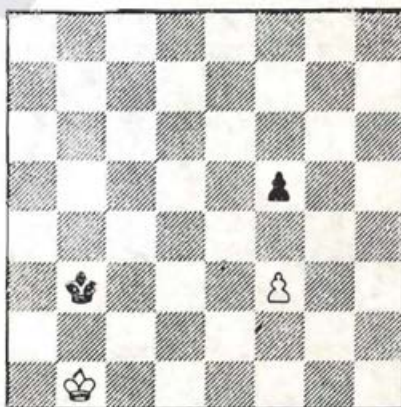


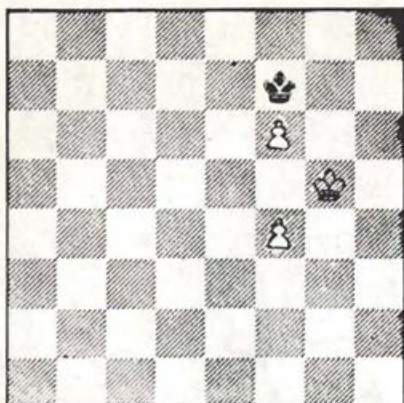
Diagrama 234

Albul mută. Pat



52. Diagrama 235

Albul la mutare, remiză
Negrul la mutare câștigă



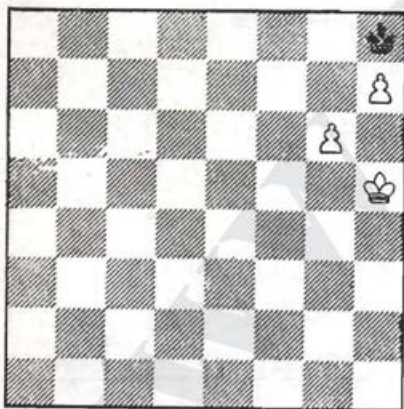
53. *Diagrama 236*

Albul câștigă, indiferent
cine mută



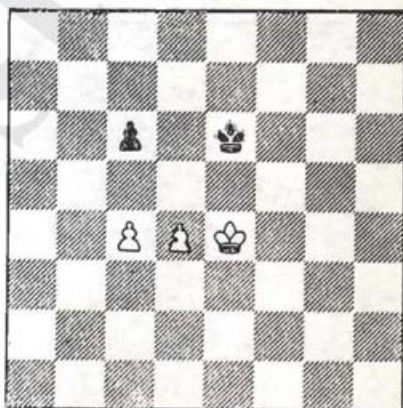
55. *Diagrama 238*

Poate albul să câștige? Cu
albul și cu negrul la mu-
tare.



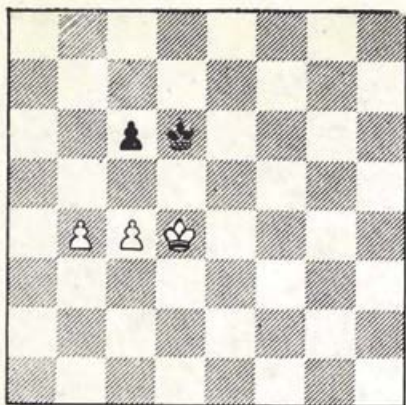
54. *Diagrama 237*

Albul câștigă, indiferent
cine mută

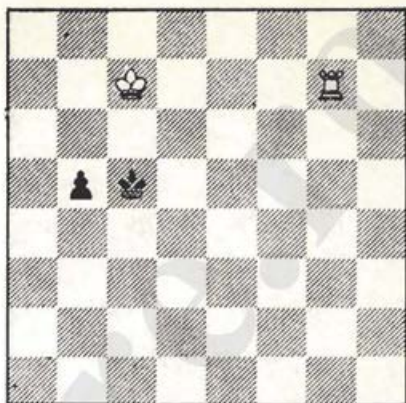


56. *Diagrama 239*

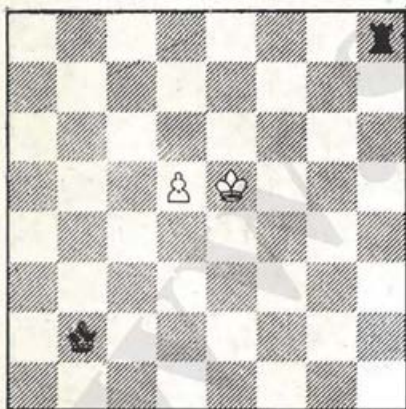
După modelul din diagra-
ma 170, arătați calea de
câștig pentru alb, cu albul
apoi cu negrul la mutare.



57. *Diagrama 240*
Poate albul să câștige?



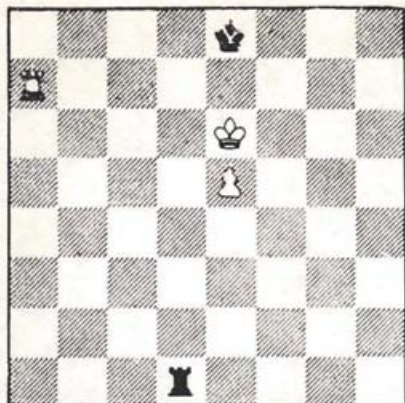
59. *Diagrama 242*
Idem



58. *Diagrama 241*
Care va fi rezultatul, cu
negrul și cu albul la mu-
tare?

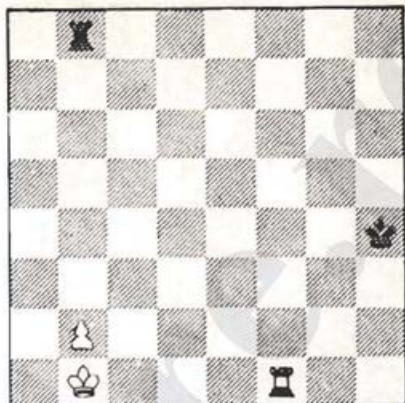


60. *Diagrama 243*
Arătați calea de câștig pen-
tru alb, cu albul și cu ne-
grul la mutare



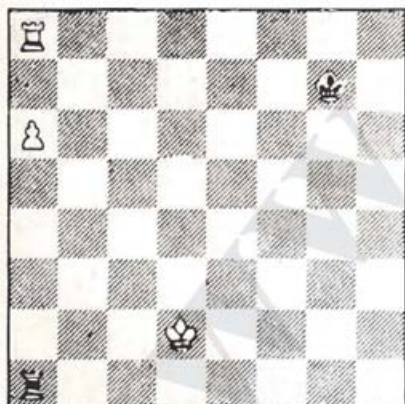
61. *Diagrama 244*

Negrul la mutare, albul
cîștigă



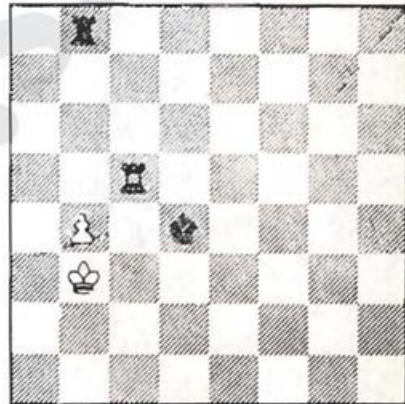
63. *Diagrama 246*

Albul la mutare cîștigă,
negrul la mutare, remiză



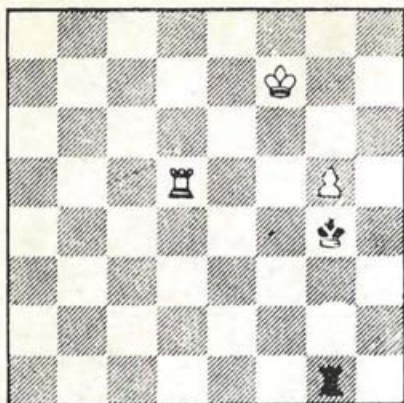
62. *Diagrama 245*

Albul la mutare cîștigă,
negrul la mutare, remiză

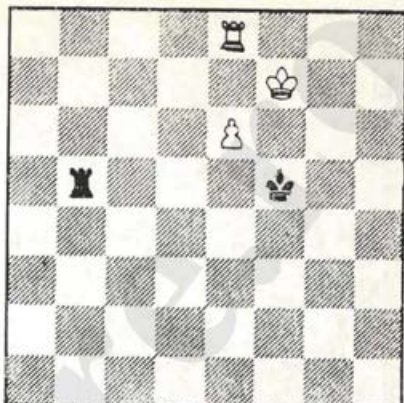


64. *Diagrama 247*

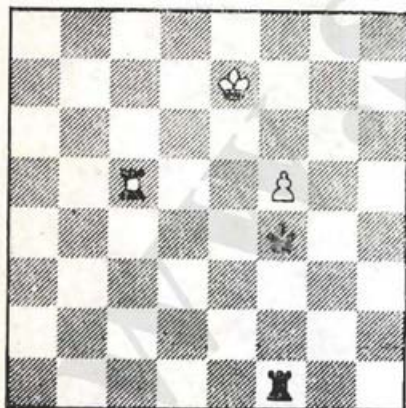
Negrul la mutare, albul
cîștigă



65. *Diagrama 248*
Negrul mută, remiză



67. *Diagrama 250*
Negrul mută, remiză



66. *Diagrama 249*
Negrul la mutare, albul câștigă



68. *Diagrama 251*
Negrul la mutare, albul câștigă

69. Tarrasch, 1906

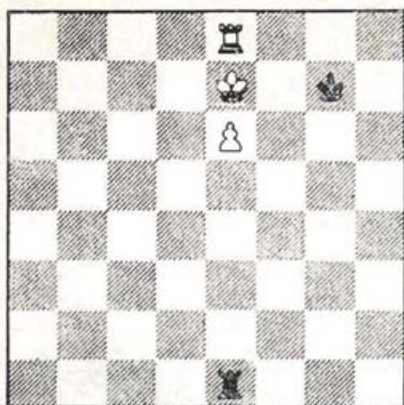


Diagrama 252

Albul la mutare câștigă

Negrul la mutare, remiză

Rezolvările exercițiilor au fost
incluse la sfârșitul lucrării.

IV. COMBINAȚII COMPLEXE

După ce am văzut cum se execută manevrele tactice, ne propunem să urmărim partide cu combinații complexe, care îmbină mai multe procedee tactice. Se poate observa astfel și modul cum se construiesc pozițiile care favorizează combinațiile.

Combinațiile prilejuite de greșeli sau inexactități pot fi mai ușor găsite chiar și de începători. Vom vedea însă și partide între mari maeștri, în care combinația se realizează printr-o idee inspirată a cărei aplicare pretinde un calcul precis al varianteilor și o mare putere de reprezentare a pozițiilor care rezultă după mai multe mutări. La un joc strâns, numai superioritatea pozițională poate oferi resurse pentru lovituri tactice.

Petrov — Șimanski, Varșovia, 1847, Apărarea franceză

A. D. Petrov este unul dintre precursorii școlii ruse. A intro-

dus în practică Partida rusă, denumită inițial Apărarea Petrov. Deși jucător foarte talentat, participarea lui la marile turnee a fost relativ redusă. Edificator asupra modului de tratare a partidei este exemplul de mai jos. 1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3. e4:d5 e6:d5 4.c2-c4 Nf8-b4+ 5. Cb1-c3 Cg8-e7 6.Cg1-f3 Nc8-g4 7.Nf1-e2 d5:c4 8.O-O N:f3. Negrul joacă la câștig de material înainte de a-și fi terminat dezvoltarea și a-și fi pus regele la adăpost.

9.Ne2:f3 c7-c6 10.Dd1-e2 Dd8:d4? Trebuia să facă rocada. Acum atît regele, cît și dama devin ținte de atac.

11.Tf1-d1 Dd4-f6 12.Cc3-e4 Df6-e6 13.a2-a3. Nebunul este obligat să se retragă la a5, de unde nu mai poate supraveghea cîmpul d6. 13...Nb4-a5 14. Nf3-g4 De6-g6.

Negrul nu are prea multe va-

riante de ales. La 14...f5 decide 15.N:f5 C:f5 16.Cd6+ Re7 17.Ng5+



Diagrama 253

15.Nf5

15.Ng4-f5 Ce7:f5. Dacă 15... D:f5, urmează atac dublu cu 16. Cd6+. S-a mai jucat 16.Ce4-f6++, urmat de mat 16...Rf8 17. De8#.

Marshall — Burn, Paris 1900, Gambitul damei

Prin jocul său plin de fantezie, americanul Frank Marshall se situează, alături de R. Reti și S. Tartakover, printre reprezentanții de seamă ai curentului „hipermodernist”. Acest curent a opus dogmatismului instaurat de școala nouă a lui Steinitz, care a încercat să cuprindă jocul de șah în tipare rigide, o tratare foarte liberă a partidei, cu scopul de a-i surprinde mai mult

particularitățile și excepționalul. În cartea sa „50 de ani la tabla de șah”, Marshall comentează într-un mod foarte original și cu mult umor partida următoare.

„Cîștigul acestei partide îl pun pe seama faptului că, pe parcursul ei, partenerul meu nu a avut timp să-și aprindă pipa. Englezul Amos Burn era un reprezentant al vechiului stil de luptă lentă și dîrză, în poziții închise. Cînd se așeza la masa de șah, el studia timp îndelungat poziția, profund și cu răbdare, ținînd între dinți nedespărțita-i pipă.

Cînd am făcut a doua mutare, Burn își scotea din buzunar pipa și cutia cu tutun.

1.d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nc1-g5 Nf8-e7.

Pentru aceste mutări nu a fost nevoie de mult timp și Burn, scoțînd un mic instrument pentru curățat, s-a apucat să frece pipa.

5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 b7-b6 7. Nf1-d3 Nc8-b7 8.c4:d5 e6:d5.

El a început să umple pipa cu tutun. Eu am accelerat ritmul mutărilor.

9.Ng5:f6 Ne7:f6 10.h2-h4.

Aceasta l-a făcut să se gîndească și, pentru un timp, să uite de pipă. Amenințarea 11.N:h7 R:h7 12.Cg5+ este cunoscută ca recomandare a lui Pillsbury.

10...g7-g6 11.h4-h5 Tf8-e8 12.h5:g6 h7:g6.

După aceasta, a început căutarea chibriturilor.

13.Dd1-c2 Nf6-g7 14.Nd3:g6 f7:g6.

Burn a aprins chibritul, dar din nervozitate s-a fript la degete și chibritul s-a stins.

15.Dc2:g6 Cb8-d7.

Pe scenă a apărut al doilea chibrit.

16.Cf3-g5 Dd8-f6.

În sfârșit, și-a aprins pipa. Dar timp pentru fumat nu mai era.

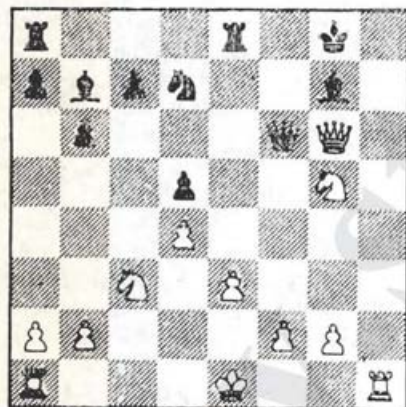


Diagrama 254

17.Th8+

17.Th1-h8+ și negrul a cedat.

Sărmanul Burn! Eu presupun că l-am păcălit fără rușine. Dacă el și-ar fi aprins pipa, probabil că lucrurile s-ar fi petrecut altfel. Burn a primit înfrângerea cu calm și ne-am strâns mâinile, după care pipa s-a stins."

Este ușor de văzut că ultima mutare a albului atrage regele la h8, unde va fi dat mat. Negrul este obligat să ia cu regele, nebunul din g7 fiind legat.

Negrul a jucat greșit 10...g6. Mai bine ar fi fost 10...c5. După cum arată analizele, sacrificiul nebunului pe h7 duce la mari complicații, dar, printr-o apărare precisă, negrul poate respinge atacul.

Duz-Hotimirski — Amator, Hamburg, 1910, Gambitul regelui

1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 e5:f4 3. Cg1-f3 Nf8-e7 4.Nf1-c4 Ne7-h4+ 5.g2-g3 f4:g3 6.0-0 g3:h2+ 7.Rg1-h1 d7-d5 8.e4:d5 Nh4-f6 9.d2-d4 Cg8-e7? 10.Cf3-g5 h7-h6. Poziția este coaptă pentru asaltul figurilor albe. Negrul a câștigat doi pionii, dar și-a așezat figurile destul de nereușit.



Diagrama 255

11.Cg5:f7. Cunoscutul sacrificiu pe f7, de astă dată cu posibilitatea imediată de recuperare a figurii. 11...Re8:f7 12. d5-d6+ atac dublu cu șah prin descoperire. 12...Rf7-f8 13.Dd1-h5 Dd8-e8, în apărarea matului, dar cu aceasta blochează câmpul de refugiu al regelui.

14.Tf1:f6+ g7:f6 15.Dh5:h6+ Th8:h6 16.Nc1:h6 mat.

Era mat și cu 15.N:h6+, dar sacrificiul de damă dă o notă de eleganță sfârșitului de partidă.

Prin dezvoltarea rapidă a pieselor și atacul de mat, această partidă amintește de vremurile lui Gioachino Greco.

Mencik — Thomas, Londra, 1932, Indiana regelui

Vera Mencik (1906—1944) a rămas celebră în lumea șahului, fiind prima femeie și multă vreme singura care a intrat în arena marilor turnee masculine. Printre învinșii ei se găsesc și nume ale marilor maeștri ai timpului. Alehin o caracteriza astfel: „Vera Mencik este o excepție printre femei. Ea are calități uriașe pentru șah”. În zilele noastre nu mai surprinde pe nimeni numărul mare al jucătoarelor și înalta lor măiestrie.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 g7-g6 3.Cb1-c3 Nf8-g7 4.e2-e4 d7-d6 5.f2-f3 0—0 6.Nc1-e3 e7-e5 7. Cg1-e2 b7-b6. Nu este în spiritul poziției. Mai bună este continuarea obișnuită 7...c6.

8.Dd1-d2 Cb8-c6 9.d4-d5 Cc6-e7 10. g2-g4 Cf6-d7 11.Th1-g1 a7-a5 12.0-0-0 Cd7-c5 13.Ce2-g3 Nc8-d7 14.h2-h4 a5-a4 15. h4-h5 Dd8-b8

Atacul negrului pe flancul damei este lipsit de perspectivă. Trebuia să încerce din timp acțiuni pe flancul regelui, prin f7-f5 și eventual f4. Acum este greu de găsit un plan de joc satisfăcător.

16.Ne3-h6 pentru eliminarea principalului apărător al regelui. 16...Db8-a7 17.Nh6:g7 Rg8:g7 18.Cg3-f5+ Ce7:f5?

Singura posibilitate de rezistență era 18...N:f5 19.gf5 Cd7 pentru a veni în apărarea flancului amenințat. Luarea 18...gf6 cu deschiderea coloanei „g” duce repede la mat.

19.g4:f5 a4-a3.



Diagrama 256

20.f6+

20.f5-f6+ Rg7-h8. Regele negru este constrins la această mutare. După 20... R:f6 urmează mat în patru mutări: 21.Dg5+ Rg7 22.h6+ Rg8 (sau h8) 23.Df6 și 24.Dg7+

21.Dd2-h6 a3:b2+. Așa-zisul „șah de răzbunare“.

22.Rc1-b1 Tf8-g8 23.h5:g6 f7:g6 24. Dh6:h7+ și negrul cedează. După 24... R:h7 urmează 25.Th1 mat. Turnul negru, apărînd matul, a blocat cîmpul de retragere pentru rege.

Gherasimov — Smîslov, Moscova, 1935, Deschiderea pionului damei

Vasili Smîslov avea 14 ani cînd a jucat această partidă, prima partidă publicată a viitorului campion mondial.

1.d2-d4 d7-d5 2.Cg1-f3 Cg8-f6 3.e2-e3 e7-e6 4.Nf1-d3 c7-c5 5.b2-b3 Cb8-c6 6.Nc1-b2 Nf8-d6 7.0—0 Dd8-c7 8.a2-a3 b7-b6 9.c2-c4 Nc8-b7 10.Cb1-c3 a7-a6 11.Tf1-e1. Mai bune perspective ar fi oferit albului schimbul pionilor din centru: 11.cd5 ed5 12.dc5 bc5 13. Tc1.

11...c5:d4 12.e3:d4 0—0 13. Cc3-a4 Nd6-f4 14.Cf3-e5. Era mai bine 14.c5 b5 15.Cb6. Deschiderea poziției se dovedește a fi favorabilă negrului.

14... d5:c4— 15.b3:c4 Cc6:e5 16.d4:e5 Dc7-c6 17.Nd3-f1. O mutare naturală, dar în poziția rezultată pe tablă era mai indi-

cat 17.Df3 cu intenția de a schimba damele.

17... Tf8-d8 18.Dd1-b3 Cf6-g4 19.h2-h3.



Diagrama 257

În poziția din diagrama 257 se observă ușor avantajul de dezvoltare al negrului, favorizat de mutarea 14.Ce5. Aparent, albul și-a apărut slăbiciunile de la g2 și e5, dar piesele sale nu colaborează. După ce a ocupat cu turnul singura coloană liberă, negrul stăpînește diagonala mare albă cu amenințarea de mat la g2 sau h1, dacă se mută pionul din g2, iar figurile sale ușoare, calul și nebunul de negru acționează direct asupra poziției regelui alb. Singura mutare cu care albul ar mai fi putut continua era 19. Tad1, pentru neutralizarea coloanei „d“, dar și așa, ne-

grul și-ar fi menținut avantajul. Cu ultima sa mutare, albul încearcă să îndepărteze figurile negre, dar nu stăpânește cu nimic intențiile negrului.

19.Td8-d3!! 20.Db3:b6

Luarea turnului din d3 duce repede la pierdere 20.D:d3 Nh2+ 21.Rh1 Cf2+ atac dublu la rege și la damă. Dama trebuie să plece și, prin devierea ei, orizontala a treia rămâne în stăpânirea turnului negru.

20...T:h3!! Încă o mutare excepțională, care amenință mat, fără a mai fi nevoie de intervenția damei: 21...Nh2+ 22.Rh1 și, după schimbul damelor, Cf2+. Turnul nu poate fi luat, deoarece pionul din g2 apără matul cu dama la h1. De aceea, albul apără pionul din f2 cu 21.Nb2-d4, dar acum urmează altă manevră tactică:

21...Nf4-h2+ 22.Rg1-h1 Nh2:e5+ și albul cedează. La 23.Rg1, intră în funcțiune „morișca”, un caz particular al șahului prin descoperire, 23...Nh2+ 24.Rh1 Nc7+ cu capturarea damei.

Euwe — Reti, Amsterdam, 1920, Jocul celor doi cai

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-c4 Cg8-f6 4.d2-d4 e5:d4 5.O—O Cf6:e4 6.Tf1-e1 d7-d5 7.Nc4:d5 Dd8:d5 8.Cb1-c3 Dd5-a5 9.Cf3:d4?! O mutare îndoielnică, Sacrificiul de figură nu este justificat. Trebuia 9.C:e4,

9...Cc6:d4 10.Dd1:d4 f7-f5 11.Nc1-g5 Da5-c5! Pătrunderea cu șah a damei albe la d8 nu prezintă pericole pentru negru. Dimpotrivă, dama va fi expusă atacurilor prin dezvoltarea cu tempo a nebunilor negri. 12.Dd4-d8+ Re8-f7 13.Cc3:e4? Trebuia jucat 13.Tad1 Ne6 (13...D:f2+ 14.Rh1 permite albului un atac periculos) 14.D:a8 C:g5, cu poziție tăioasă.

13...f5:e4 14.Ta1-d1 Nf8-d6! 15.Dd8:h8 Dc5:g5 16.f2-f4 Dg5-h4 17.Te1:e4 și a rezultat poziția din diagrama 258.



Diagrama 258

17...Nc8-h3! cu atac prin descoperire asupra damei și amenințând poziția regelui, o manevră care va fi finalizată cu mat.

18.Dh8:a8 Nd6-c5+ 19.Rg1-h1 (19.Td4 N:d4 20.T:d4 De1≠)

19...Nh3:g2+ 20.Rh1:g2 Dh4-g4+ și albul cedează. După 21. Rf1 Df3+ 22.Re1, este mat cu dama la f2.

Ed. Lasker — Thomas, Londra 1911, Apărarea olandeză

1.d2-d4 f7-f5 2.Cg1-f3 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nc1-g5 Nf8-e7. Negrul își pregătește rocada; mai indicat era să joace 4.d5, pentru a împiedica e4.

5.Ng5:f6 Ne7:f6 6.e2-e4 f5:e4 7. Cc3:e4 b7-b6 8.Nf1-d3 Nc8-b7 9.Cf3-e5 0—0 10.Dd1-h5! Dd8-e7? Trebuia schimba calul cu 10...N:e5, iar la 11.Cf6+, rezolvă 11...T:f6! Negrul nu a luat în considerare decât varianta 11.C:f6+ gf6, după care punctul h7 este apărat. Astfel, albul are o combinație de mai multe mutări, începînd cu sacrificiul de

dama, după care regele negru este dirijat pas cu pas dintr-o parte a tablei în cealaltă, unde va fi făcut mat.

11.Dh5:h7+!! Rg8:h7 12.Ce4:f6++ Rh7-h6 (12...Rh8 13. Cg6+) 13.Ce5-g4+ Rh6-g5 14. h2-h4+ Rg5-f4 15.g2-g3+ Rf4-f3 16.Nd3-e2+ Rf3-g2 17.Th1-h2+ Rg2-g1 18.Re1-d2! mat.

Kotov — Kalmanok, Moscova, 1936, Apărarea franceză

1.d2-d4 e7-e6 2.e2-e4 d7-d5 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nc1-g5 d5:e4 5.Cc3:e4 Nf8-e7 6.Ng5:f6 g7:f6. Negrul își slăbește flancul regelui, dar, în eventualitatea 6...N:f6 7.Cf3 Cd7 8. Dd2, albul are o poziție mai activă.

7.Cg1-f3 Cb8-d7 8.Nf1-c4 c7-c6 9.Dd1-d2 b7-b6 10.Dd2-h6.

Albul are un apreciazabil avans de dezvoltare. Figurile ușoare ocupă poziții centrale și, după rocada mare, turnurile vor intra și ele în joc. Prin amenințarea de intrare a damei la g7, albul mai câștigă un tempo. Negrul nu a reușit să-și mobilizeze forțele și aceasta în mare măsură pentru că nu a aplicat ideea de bază a acestei deschideri care constă în atacarea centrului prin c7-c5 și folosirea coloanei „c”.

10...Ne7-f8 11.Dh6-f4 Nc8-b7 12. 0—0—0 h7-h5 13. Rc1-b1 Nf8-e7 14.Df4-g3 Cd7-f8 15.



Diagrama 259

Th1-e1 f6-f5. Negrul încearcă să alunge calul din poziția dominantă de la e4, dar așezarea nereușită a pieselor negre prilejuiește albului o combinație cu efecte multiple.

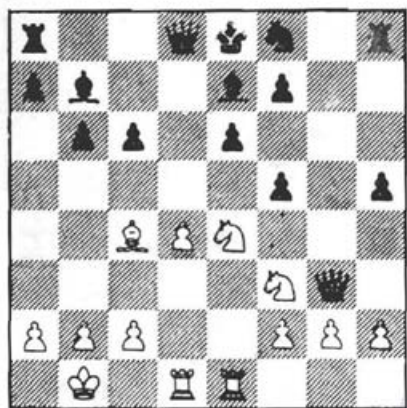


Diagrama 260

În poziția din diagrama 260, albul a jucat mutarea intermediară 16.d4-d5!! Calul din e4 își păstrează locul și nu poate fi luat din cauza 16...fe4 17.de6, cu atac dublu prin descoperire și, după plecarea damei, 18.ef7 ≠. De asemenea, după 16...ed5, urmează 17.Cf6 ≠. Negrul a jucat 16...c6:d5, dar și așa albul are continuări distrugătoare.

17.Nc4-b5+ Cf8-d7 18.Cf3-e5 și calul legat din d7 nu poate fi apărat de 18...Nc8, deoarece

urmează 19.Dg7 Tf8 20.T:d5 ed5 21.Cd6+ N:d6 22.C:d7 cu șah prin descoperire care nu se poate apăra decât cu 22...De7, după care 23.D:f8 ≠.

Negrul a continuat cu 18...Dd8-c7 pentru a face loc regelui. 19.Nb5:d7+ Re8-d8 20.Dg3-g7 Th8-f8 21.Ce4-g5 Dc7-e5 (21...N:g5 22.D:f8 ≠) 22.Nd7: e6 și negrul a cedat. Luarea nebulului cu 22...fe6 duce la atacul dublu 23.C:e6 sau, la 22.N:g5, este posibil 23.Cd7 cu pierderi importante de material.

Kazici — Vukovici, Iugoslavia, 1940, Jocul celor doi cai

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-c4 Cg8-f6 4.d2-d4 e5:d4 5.0-0 Nf8-c5. Negrul a ales unul dintre sistemele cele mai tăioase, atacul Max Lange.

6.e4-e5 d7-d5 7.e5:f6 d5:c4 8.Tf1-e1+ Re8-f8. Obișnuit se răspunde cu 8...Ne6.

9.Nc1-g5 g7:f6. La un câștig rapid ar fi dus 9...Dd7 10.Nh6 gh6, 11.Dd2, cu mat imparabil.

10.Ng5-h6+ Rf8-g8 11.Cb1-c3! Calul nu poate fi luat: 11...dc3 12.D:d8+ C:d8 13.Te8 ≠.

11...Nc8-g4. Era necesar 11.Nf8, dar și așa albul își menține inițiativa: 12.N:f8 R:f8 13.Ce4.

12Cc3-e4 b7-b6 13.c2-c3 Cc6-e5?



Diagrama 261
14.C:e5

Negrul și-a pus speranța în folosirea legării calului din f3, dar tocmai această mutare permite albului un spectaculos sfârșit de partidă, pe tema devierii.

14.Cf3:e5!! Ng4:d1 15.Ce5-d7 Nc5-e7 (15...D:d7 16.C:f6+) 16.Ce4:f6+!! Ne7:f6 17.Te1-e8+ Dd8:e8 18.Cd7:f6 mat.

Sokolski — Strugaci, Minsk, 1958, Deschiderea Sokolski

1.b2-b4 e7-e5 2.Nc1-b2 f7-f6 3.e2-e4!? O mutare care merită atenție. Albul cedează pionul din b4 pentru a obține un avantaj de dezvoltare.

3...Nf8:b4 4.Nf1-c4 Cb8-c6 5.f2-f4 e5:f4 6.Cg1-h3 Cg8-e7 7.Ch3:f4 Cc6-a5? Negrul nu dă suficientă atenție pericolelor la care este expus flancul regelui. Tre-

buia să joace 7...Cg6, iar la 8.Dh5, De7, împiedicînd 9.C:g6.



Diagrama 262
8.N:f6

Se poate observa avantajul de dezvoltare pe care îl are albul, precum și marea rază de acțiune a figurilor sale. Poziția lipsită de apărare a regelui prilejuiește albului un atac puternic.

8.Nb2:f6!! Th8-f8. Luarea nebunului duce la pierderi grave: 8...gf6 9.Dh5+ Cg6 10.C:g6. Nu rezolvă nici 8...C:c4 9.Dh5+ g6 10.C:g6.

9.Cf4-h5 Ca5:c4. Nici 9...Tf6 10.Cf6+ gf6 11.Dh5+ Cg6 12.Ng8 nu este satisfăcător.

10.Ch5:g7+ Re8-f7 11.O—O Rf7-g8 12.Dd1-h5 Tf8:f6 13.Tf1:f6 Ce7-g6 14.Tf6:g6 h7:g6 15.Dh5:g6 Rg8-h8 16.Cg7-e8 Dd8-e7 (16...Nc5+ 17.Rh1

Nd4 18.Dh5+ Rg8 19.Dd5+) 17.Ce8-f6 și negrul cedează. A rezultat o poziție rară, în care, dacă dama neagră apără cele două mături cu 17.Dg7, apare al treilea mat după 18.Dh5+.

Sämisch — Nimzovici, Copenhaga, 1922, Indiana damei

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cg1-f3 b7-b6 4.g2-g3 Nc8-b7 5.Nf1-g2 Nf8-e7 6.Cb1-c3 0—0 7.0—0 d7-d5 8.Cf3-e5 c7-c6 9.c4:d5. Mutarea indicată era 9.e4 care dă avantaj pozițional.

9... c6:d5 10.Nc1-f4 a7-a6 11.Ta1-c1 b6-b5 12.Dd1-b3? Cb8-c6 13.C:c6 N:c6 14.h2-h3? Altă greșeală a albului, după ce a plasat dama pe un câmp fără perspectivă. Acest joc pasiv permite negrului să ia inițiativa. Albul ar fi putut păstra echilibrul cu 14.Ce4 de4 15.T:c6 D:d4 16.Td1 Da4 17.D:a4 ba4 18.Td4.

14... Dd8-d7 15.Rg1-h2 Cf6-h5 16.Nf4-d2 f7-f5 17.Db3-d1 b5-b4 18.Cc3-b1 Nc6-b5. Negrul și-a dezvoltat forțele cu tempo, iar albul a trebuit să-și retragă figurile dezvoltate necorespunzător.

19.Tf1-g1 Ne7-d6 20.e2-e4 f5:e4! Lăsând calul din h5 în priză, negrul compensează acest sacrificiu de figură prin luarea a doi pioni și obținerea unei poziții dominante.

21.Dd1:h5 Tf8:f2 22.Dh5-g5 Ta8-f8 23.Rh2-h1. Necesari pen-

tru a preveni 23.T8f3, prin dezlegarea nebulului.

23... Tf8-f5 24.Dg5-e3 Nb5-d3 25.Tc1-e1 h7-h6! și albul depune armele în fața acestui Zugzwang total, subliniat prin ultima mutare a negrului.



Diagrama 263
albul la mutare, Zugzwang

Larsen — Spasski, Belgrad, 1970, Deschiderea Nimzovici — Larsen

1.b2-b3 e7-e5 2.Nc1-b2 Cb8-c6 3.c2-c4 Cg8-f6 4.Cg1-f3 e5-e4 5.Cf3-d4 Nf8-c5 6.Cd4:c6 d7:c6 7.e2-e3 Nc8-f5 8.Dd1-c2 Dd8-e7 9.Nf1-e2 0—0—0. Negrul și-a terminat dezvoltarea cu avans față de alb și își orientează planul în direcția atacului pe flancul regelui și a presiunii asupra pionul înapoiat din d2. Cea mai bună continuare pentru alb ar fi 10.

Cc3 și eventual rocada mare, dar Larsen joacă, în general, foarte riscant.

10.f2-f4? Cf6-g4 11.g2-g3 h7-h5 12.h2-h3. Acum nu mai este bine 12.Cc3 care ar favoriza combinația: 12...T:d2 13.D:d2 N:e3 14.Dc2 (sau Dd1) Nf2+ 15.Rf1 (sau Rd1) Ce3, cu atac dublu la rege și damă; luarea cu regele, 13.R:d2, duce la același rezultat.

12...h4! Sacrificiul de figură permite negrului intrarea figurilor grele pe flancul regelui.

13.h3:g4 h4:g3 14.Th1-g1



Diagrama 264

Albul a rămas cu regele expus atacurilor și figurile sale masate pe flancul damei nu pot interveni în apărare. Spasski conduce atacul cu multă eleganță, sacrificând încă o figură: 14...

Th8-h1!!, ceea ce îi favorizează câștigarea unui tempo pentru intrarea damei.

15.Tg1:h1 g3-g2, degajând diagonală pe care o va ocupa dama cu șah și atacînd turnul a cărui luare înseamnă transformare în damă.

16.Th1-f1. Albul nu mai găsește mutări. Pierde și 16.Tg1 Dh4+ 17.Rd1 Dh1 18.Dc3 D:g1+ 19.Rc2 Df2.

16...De7-h4+ 17.Re1-d1 g2:f1D+ și albul cedează.

Tal — Suetin, Tbilisi, 1970, Apărarea siciliană

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 e7-e6 3.d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 a7-a6 5.Nf1-d3 Cg8-e7 6.Cb1-c3 Cb8-c6 7.Cd4-b3 Ce7-g6 8.0-0 b7-b5 9.Nc1-e3 d7-d6 10.f2-f4 Nf8-e7 11.Dd1-h5.

Profitînd de întîrzierea în dezvoltare a negrului, albul inițiază o acțiune menită să-l stînjesească mai mult pe negru. Acum, negrul nu poate face rocada mică din cauza manevrei Tf1-f3-h3.

11.Ne7-f6 12.Ta1-d1 Nf6:c3. Schimbul acestui nebun slăbește poziția regelui negru. Mai bine ar fi fost 12...De7, iar dacă albul joacă 14.f5, atunci este bine 13...N:c3, negrul obținînd în schimbul nebunului cîmpul e5 pentru cal.

13.b2:c3 Dd8-c7 14.Td1-d2 Ce6-e7 15.Cb3-d4 Nc8-d7 16.f4-f5 e6:f5 (16...Ce5 17.fe6!) 17.e4:f5 Cg6-e5 18.Cd4-e6! profi-

tînd de legarea pionului din f7.
18...Nd7:e6 19. f5:e6 g7-g6?
Permite un sfîrșit spectaculos.
Trebuia făcută rocada mare.

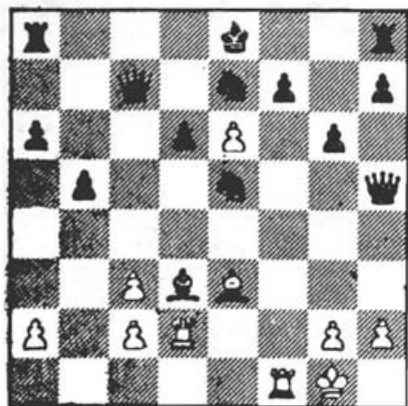


Diagrama 265

Atacarea damei se dovedește de prisos, iar deschiderea diagonalei h6-f8 va folosi numai albului.

20.Dh5:e5!! Cu aceasta, toate figurile albului intră în acțiune pentru atacul final.

20...d6:e5 21.e6:f7+ și negrul cedează. Dacă regele merge la f8, este mat cu nebunul la h6. La 21...Rd7 urmează 22.Nf5++Rc6 23.Ne4+ și, după câteva mutări, mat.

Botvinnik — L. Portisch, Monte Carlo, 1968, Deschiderea engleză

1.c2-c4 e7-e5 2.Cb1-c3 Cg8-f6 3.g2-g3 d7-d5 4.c4:d5 Cf6:d5 5.Nf1-g2 Nc8-c6 6.Cg1-f3 Cb8-c6

7.0—0 Cd5-b6 8.d2-d3 Nf8-e7 9.a2-a3 a7-a5 10.Nc1-e3 0—0 11.Cc3-a4 Cb6:a4.

S-a jucat una din variantele bine studiate ale Deschiderii engleze. Prin schimbul calului la a4, albul obține un ușor avantaj în dezvoltare. Merită atenție 11...Cd5 12.Nd2 f6 13.Tc1 Nf7, prin care negrul menține mai bine echilibrul.

12.Dd1:a4 Ne6-d5 13. Tf1-c1 Tf8-e8 14.Tc1-c2 Ne7-f8 15. Ta1-c1 Cc6-b8. Negrul cedează pionul din c7, bazîndu-se pe câștigul calității prin mutarea de interceptie care urmează. Albul execută însă o combinație departe calculată.

16.Tc2:c7! Nd5-c6



Diagrama 266

17.Tc1:c6! b7:c6 18.Tc7:f7!!
Aceasta este ideea combinației.

Luarea turnului duce la mat:
18...R:f7 19.Dc4+ Rg6 (19...
Dd5 20.Cg5, cu atac dublu) 20.
Dg4+ Rf7 21.Cg5+ Rg8 22.
Df5, urmat de mat.

18...h6-h7 19.Tf7-b7 Dd8-
c8 20.Da4-c4+ Rg8-h8 (20...
De6 21.C:e5 și albul are com-
pensație mai mult decât suficientă
pentru calitate). 21.Cf3-h4! Apă-
rarea turnului ar duce la o în-
târziere a atacului pe care cele-
late figuri îl vor finaliza, într-o
strânsă colaborare.

21...Dc8:b7 22.Ch4-g6+
Rh8-h7 23.Ng2-e4! Nf8-d6 24.
Cg6:e5+ (o descoperire cu efect)
24...g7-g6 25.Ne4:g6+ Rh7-
g7 26.Ne3:h6+! Ultima piedică
în calea circulației figurilor albe
este eliminată. Negrul a cedat,
deoarece, la 26...R:h6 27.Dh4+
Rg7 28.Dh7+ Rf8, pierde dama
și albul se alege cu avantaj ma-
terial și poziție activă.

Robatsch — Jansa, Soci, 1974,
Apărarea olandeză

1.c2-c4 f7-f5 2.Cg1-f3 Cg8-f6
3.g2-g3 g7-g6 4.b2-b3 Nf8-g7 5.
Nc1-b2 0—0 6.Nf1-g2 d7-d6 7.
d2-d4 c7-c6 8. 0—0 Rg8-h8
Această mutare nu este deloc ne-
cesară. O continuare solidă era
8...Dc7 cu perspectiva 9...e5.

9.d4-d5 Dd8-a5 10.Cb1-c3
Cf6:d5? Acest atac prin desco-
perire aduce negrului câștigul
unui pion, dar consecințele vor
fi fatale. 11.c4:d5 Ng7:c3.



Diagrama 267
12.Dd2

Acum se vede că mutarea
8...Rh8, care atunci era doar
o inexactitate, în poziția rezul-
tată permite albului o combina-
ție spectaculoasă.

12.Dd1-d2!! Nebunul legat în
apărarea șahului nu poate lua
dama din d2 și se pierde. Par-
tida a mai continuat cu: 12...
Da5:d5 13.Dd2:c3+ e7-e5 14.
Cf3:e5! și negrul a cedat. Dama
atacată prin descoperire nu poa-
te lua calul din e5, deoarece se
pierde după 16.Dc2, fiind prinsă
pe legătură.

Miles — Portisch, Lucerna,
1982, Apărarea Tarrasch

1.Cg1-f3 c7-c5 2.c2-c4 Cg8-
f6 3.Cb1-c3 e7-e6 4.e2-c3 Cb8-
c6 5.d2-d4 d7-d5 6.d4:c5. Un
schimb grăbit, care dezvoltă ne-
bunul negru din f8. În mod o-

bișnuit, schimbul se face pe câmpul d5, după care se poate juca Ne2, fără a mai pierde un tempo în cazul când negrul ia la c4. Structura care rezultă din schimbul pionilor în centru are mare importanță în continuarea jocului.

6...Nf8:c5 7.a2-a3 0—0 8. b2-b4 Nc5-b6 9.Nc1-b2 Dd8-e7 10.c4:d5 Tf8-d8 11.d5-d6.

Negrul este în avans de dezvoltare, iar albul mai pierde un tempo cu înaintarea pionului care, oricum, nu se poate apăra, în loc să dezvolte nebunul și să pregătească rocada.

12...Td8:d6 13.Dd1-c2 e7-e5 13.Nf1-e2



Diagrama 268
13...Cd4

Superioritatea în dezvoltare a negrului îi permite acestuia un

sacrificiu temporar de figură, după care poziția albului devine critică.

13...Cc6-d4 14.e3:d4 e5-d4 15.0—0. Albul nu are altceva mai bun de făcut decât rocada mică. Rocada mare este riscantă, iar dacă vrea să salveze calul, negrul recâștigă figura cu furculița 15...d3.

15...d4:c3 16.Nb2:c3 Nc8-g4 17.Ta1-e1 Ta8-c8 18.Dc2-b2 Td6-e6. Negrul amenință să ia nebunul din c3, speculând supraîncărcarea damei în apărarea celor doi nebuni. Prin această manevră, negrul poate câștiga doi nebuni pentru turn.

19.Ne2-d1 Cf6-e4. Din nou, cu tempo de atac. Nebunul negru nu are câmpuri bune de refugiu. 20.Nc3-d4 Ng4:f3 21. Nd1:f3 Ce4-g5! Figurile albului nu colaborează și nici nu se pot apăra suficient între ele. Perechea de nebuni este de astă dată lipsită de valoare.

22.Te1:e6 Cg5:f3+! 23.g2:f3 De7:e6 24.Nd4:g7. Albul încearcă o contrașansă în specularea coloanei „g” pentru a prinde pe legătură dama.

24...De6-g6+ 25.Rg1-h1 Tc8-c2 26.Db2-e5 Tc2:f2 27.De5-b8+ Rg8:g7 28.Tf1-g1 Tf2:h2+ și albul cedează. După schimbul figurilor, negrul câștigă ușor finalul.

Csom — Iusupov, Lucerna, 1982, Deschiderea engleză

1.c2-c4 e7-e5 2.Cb1-c3 Cb8-c6 3.g2-g3 g7-g6 4. Nf1-g2 Nf8-g7 5.e2-e3 Cg8-h6 6.Cg1-e2 0—0 7.0-0 d7-d6 8.d2-d3 Nc8-e6 9.h2-h3 Dd8-d7 10.Rg1-h2 f7-f5 11. b2-b3 Ta8-c8 12.d3-d4 f5-f4

Specific unor variante din deschiderea engleză, ciocnirea forțelor în centru se face mai târziu, după dezvoltarea pieselor. Cu ultima mutare, atît albul, cît și negrul atacă centrul și amenință cu cîte o furculiță.

13.d4-d5 f4-f3 14.d5:e6 Te8:e6 15.Ng2:f3 Tf8:f3 16.Cc3-e4 Te6-e8 (se amenință 17.Cg5) 17. Rh1-g2 Tf3-f8 18.Nc1-a3 Ch6-f5 19.Dd1-d3 Cc6-e7 (pentru ca la 20.c5, să poată juca 20... d5 și apoi c6), 20.Ta1-d1 h7-h6 21. Ce2-g1 g6-g5 22.Cg1-f3 Tf8-f7.

După o serie de manevre poziționale de ambele părți, în căutarea unei regroupări favorabile a figurilor, albul găsește posibilitatea să provoace slăbiciuni în poziția negrului.

23.g3-g4 Cf5-h4+ 24.Cf3:h4 g5:h4 25.f2-f3 Te8-f8, ocupînd coloana semideschisă. 26.Na3-b4 Dd7-e6 27.Nb4-e1, cu atac asupra pionului slab din h4. 28... Ng7-f6 29.f3-f4 Nf6-g5, profitînd de legarea pionului f4 pe verticală, 29.f4-f5 De6-d7 30. Ce4:g5 h6:g5 31.Ne1-d2. Acum pionul din g5 este ținta de atac. 31... Ce7-c6 32.e3-e4 Dd7-e7 33.Dd3-e3 Tf7-g7 34.Nd2-c3 De7-f6 35.c4-c5 Cc6-d4 Negrul

încearcă această soluție pentru consolidarea pionilor. Dacă 36. N:d4 cd4 37.D:d4 D:d4 38.T:d4 dc5 și rămîne de văzut dacă majoritatea de pionii albi pe flancul regelui este mai puternică decît majoritatea de pionii negri pe flancul damei. Albul continuă însă altfel.

36.c5:d6 e7-c5 37.b3-b4 b7-b6 38.Nc3:d4 c5:d4 39.De3-b3+ Tg7-f7 40.Db3-d5 Tf8-d8.

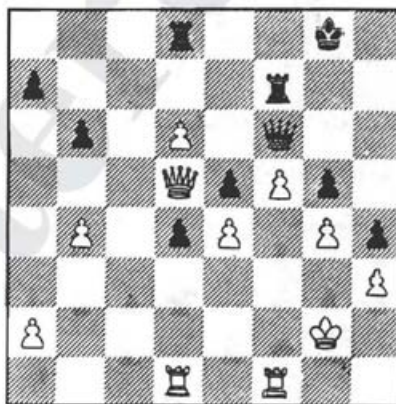


Diagrama 269
41.T:d4

Urmează o frumoasă secvență, cu sacrificiu de turn, care eliberează drumul pionilor albi.

41.Td1:d4 e5:d4 42.e4-e5 Df6-g7 43.e5-e6. Pionii înaintează cu tempo și turnurile devin nepuțincoase în fața lor.

43... Dg7-f6 44.e6-e7. Albul recîștigă oricum turnul, dar această formă este mai avantajoasă

să; turnul din f7 rămîne încă sub legătură.

44...d4-d3 45.e7:d8D+ Df6: d8 46.Tf1-d1 Dd8-e8 47.Dd5:d3 De8-e5 48.Td1-d2 Rg8-f8 49. Td2-e2 De5-f4 50.Te2-e4 Df4-c1 51.d6-d7 Dc1-b2+ 52.Rg2-f3 și negrul cedează. Ideea de a se salva cu șah etern nu se poate realiza.

Herzog — Fernandez, Lucerna, 1982, Deschiderea pionului damei

1.d2-d4 Cg8-f6 2.Cg1-f3 e7-e6 3.Nc1-f4 c7-c5 4.e2-e3 b7-b6 5.Cb1-c3 c5:d4 6.e3:d4 Nc8-b7 7.Nf1-d3 Nf8-e7 8.0—0 0—0 9. Tf1-e1 d7-d6 10.Cf3-g5 Cb8-d7 11.Te1-e3 h7-h6 12.Cg5-e4 e6-e5

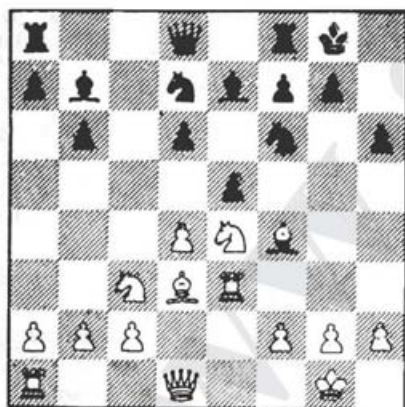


Diagrama 270

13.N:h6

Într-o poziție aparent echilibrată, albul găsește resurse tactice, mai întâi prin distrugerea

poziției de pioni care apără regele.

13.Nf4:h6 g7:h6 14.Te3-g3+ Rg8-h8 (14...Rh7 15.C:f6++, urmat de Dh5) 15.Dd1-d2 Cf6-g8 16.Tg3:g8+, cu distrugerea apărării pionului h6. 16...Rh8: g8 17.Dd2:h6 Tf8-e8 18.Ce4:d6 cu eliberarea diagonalei nebunului alb și atac dublu, amenințînd mat și nebunul din b7. 18...Cd7-f8. Singura apărare. La 18...N:d6 urmează manevra cunoscută: 19.Nh7+ Rh8 20. Ng6+ Rg8 21.Dh7+ Rf8 22. Df7 mat.

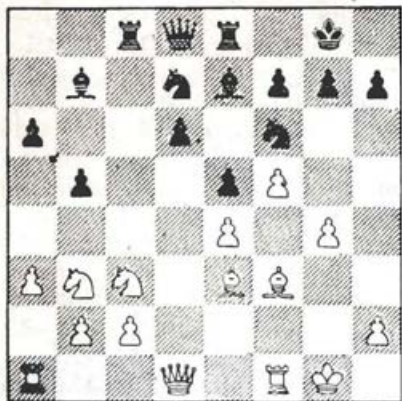
19.Cd6:b7 Dd8-d7 20.d4:e5 Dd7:b7 21.Cc3-e4 Cf8-d7 (se amenința 22.Cf6+ N:f6 23.e:f6 și Dg7≠) 22.Ce4-d6. O ultimă lovitură, atac dublu, mat sau câștigarea damei.

Tagnon — Nuțu, Nathanya, 1983, Apărarea siciliană

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 d7-d6 3.d2-d4 Cg8-f6 4.Cb1-c3 c5:d4 5.Cf3:d4 a7-a6 6.f2-f4 Cb8-d7 7.Nf1-e2 e7-e5 8.Cd4-b3 b7-b5 9.a2-a3 Nc8-b7 10.Ne2-f3 Nf8-e7 11.0—0 0—0 12.f4-f5. Albul își orientează planul de joc în direcția atacului pe flancul regelui. Desigur, 12.fe5 nu este bine, deoarece negrul își poate instala un cal puternic la e5.

Negrul își continuă dezvoltarea cu 12...Ta8-c8, avînd în vedere un eventual sacrificiu de calitate pe c3. 13.Nc1-e3 Tf8-e8 14.g2-g4, cu amenințarea 15.

g4-g5, atacînd calul din f6 care nu are unde se retrage.



V. ELEMENTE DE STRATEGIE

Cunoașterea și aplicarea principiilor de strategie reprezintă o expresie a maturizării jocului de șah. Aceasta rezultă din însăși evoluția istorică și își găsește corespondentul în formarea unui jucător.

Pornind de la principiul fundamental al teoriei lui Steinitz care constă în necesitatea elaborării unui plan de joc pe baza aprecierii obiective a poziției, teoria modernă a extins foarte mult conținutul temelor de strategie. Din analiza partidelor jucate, urmărind în special jocul marilor maeștri, s-au extras foarte multe poziții tipice în care se indică planul de joc, în funcție de caracteristicile pe care le conține. De mare folos sînt comentariile care însoțesc partidele, bunăoară analizele și observațiile lui Alehin sau Botvinnik reprezintă o adevărată școală.

Aplicarea ideilor strategice începe chiar din deschidere. Astfel, ocuparea centrului și dezvoltarea rapidă a forțelor sînt primele obiective. Aceste noțiuni rămîn însă abstracte în absența cunoștințelor necesare despre teoria deschiderilor. În stadiul actual, teoria deschiderilor cuprinde un material foarte vast. Pentru început trebuie ales un repertoriu restrîns de deschideri, în cadrul căruia e necesar să se studieze ideea deschiderii și posibilitățile de aplicare a principiilor strategice în jocul de mijloc: întărirea poziției figurilor, stînjeneria dezvoltării forțelor adversarului, schimbul figurilor, provocarea de slăbiciuni în jocul advers, ocuparea punctelor tari etc.

Aceste noțiuni se dobîndesc treptat. Studiarea jocului pozițional și a strategiei este necesară

ră oricărui jucător care dorește să progreseze.

Evitînd considerațiile cu pronunțat caracter teoretic pe marginea temelor de strategie, a căror vastitate e bine cunoscută, am orientat expunerea asupra unor aspecte principale, cu aplicații mai directe în partida practică.

CENTRUL DE PIONI

Modul de așezare a pionilor trebuie avut în vedere încă din deschidere și supravegheat în continuare, pentru a preîntîmpina slăbiciunile care nu mai pot fi remediate. Slăbiciunea pionilor atrage după sine și slăbiciunea unor cîmpuri pe care se pot instala, cu efect, piese adverse.

Studierea structurilor de pioni este de natură complexă. Nu e posibil și nici necesar să se studieze toate formațiunile de pioni. Este însă de mare folos cunoașterea unor scheme caracteristice, care permit aprecierea, prin comparație, a pozițiilor survenite în partidă.

Steinitz a demonstrat că poziția cea mai bună pe care o pot ocupa pionii este aceea în falangă, adică unul lingă altul, pe aceeași linie, înaintarea lor realizîndu-se, pe cît posibil, astfel încît să își poată relua mereu

forma de falangă, pînă în momentul cînd nu mai este necesar.

Formația de pioni legați este destul de bună, în sensul că pionii rămîn apărați de pioni.

Mai slabe sînt formațiile de pioni izolați, pioni blocați, răzleți sau dublați.

Aceste categorisiri au o valoare pur teoretică, numai configurația în ansamblu și dinamismul poziției fiind în măsură să dezbăluie adevăratele valori. Acesta este motivul pentru care cea mai bună demonstrație o constituie partida practică.

Vorbînd despre slăbiciunea pionilor, nu trebuie să oitem nici forța lor. Ei pot forma ziduri puternice în fața pieselor adverse, iar un pion liber devine foarte periculos și valoarea lui crește pe măsură ce se apropie de cîmpul de transformare.

Vom examina mai multe tipuri de structuri de pioni, urmînd să examinăm și diferite forme de exploatare a cîmpurilor slabe.

În orientarea pentru alegerea unui plan în jocul de mijloc și în organizarea atacului sau a apărării trebuie să se țină seama, în primul rînd, de particularitățile pe care le determină poziția pionilor în centru. Se pot deosebi mai multe feluri de structuri în centru, dintre care vom exemplifica pe cele principale în

care pot apărea mai frecvent poziții tipice.

Centru închis

În astfel de poziții, jocul se deplasează pe flancuri. Amîndouă părțile combină atacul pe un flanc cu măsurile de apărare pe celălalt flanc.

Planul activ se construiește prin atacuri de pioni, pentru deschiderea de coloane laterale de acces pentru turnuri sau prin obținerea unor puncte de acces pentru piese, în special cai.

Planul de apărare urmărește ridicarea unor obstacole în calea pionilor și supravegherea punctelor de acces pentru piesele adverse.

În pozițiile de acest tip decide viteza atacului. Ambele părți trebuie să fie atente și la loviturile posibile în centru, care poate fi dizlocat uneori prin sacrificii de figuri.

Centrul închis rezultă de cele mai multe ori în deschideri ca Indiana regelui, Nimzoindiana, anumite variante din Partida spaniolă.

Să urmărim ce se întîmplă în poziția din diagrama survenită în partida Ianovski — Nimzovici, Petersburg, 1914.



Diagrama 273
negrul la mutare

Albul are o poziție mai bună și e îndreptățit să inițieze atacul. Planul lui urmărește avansarea pionilor pe flancul regelui, profitînd de faptul că centrul este închis. În continuare se va vedea cum negrul reușește să împiedice planul albului, construind puncte de sprijin pentru apărare în calea pionilor albi.

1... Cf8-h7 2.h3-h4 Ch7-f6
3.Ne2-d3 Ta8-b8.

În timp ce albul pregătește înaintarea f2-f4, negrul își aduce, la rîndul său, rezervele în joc; acum amenință și el b7-b5, iar turnul negru poate veni în apărare la e7, via b7.

4.Dd2-e2 Tb8-b7 5.Ne3-c1
Tb7-e7 6.Rg1-h1.

Constatînd că deocamdată nu merge f2-f4, albul pregătește

înaintarea pionului „g”. Negrul este însă atent și ia din timp măsuri pentru crearea unui punct de sprijin la g5.

6... Na6-c8 7. Tf1-g1 Rg8-f8 8. h4-h5 Cg6-h8 9. g3-g4 Cf6-h7 10. Nd3-c2 Te7-b7 11. f2-f4 f7-f6.

Negrul supraveghează câmpul g5, iar dacă albul încearcă totuși străpungeri prin 12. g5 h: g5 13. f: g5 C: g5 14. N: g5 f: g5, își descoperă prea mult regele. De aceea, provoacă anumite schimburi în centru.

12. f4: e5 d6: e5 13. Ch2-f3 Ch8-f7 14. Tg1-f1 Rf8-g8 15. Cf3-h4 Cf7-d6 16. Ch4-f5 Nc8: f5 17. g4: f5 Ch7-g5 18. Nc1: g5 h6: g5 19. Nc2-a4 Te8-f8 20. Na4-c6 Tb7-b8 și, fiindcă negrul a găsit suficiente mijloace de apărare, partida s-a terminat remiză.

Partida Abrahams — Bronstein, 1947, Indiana regelui, ne oferă alt mod de rezolvare.

1. Cg1-f3 Cg8-f6 2. c2-c4 g7-g6 3. Cb1-c3 Nf8-g7 4. e2-e4 d7-d6 5. d2-d4 0—0 6. Nf1-e2 Cb8-d7 7. 0—0 e7-e5. 8. Nc1-g5 h7-h6 9. Ng5-e3 c7-c6 10. h2-h3 Tf8-e8 11. d4-d5 c6-c5.

Partida este strânsă. Acum, după ce a fost închis centrul, urmează pregătirea pieselor în vederea atacului. În Indiana regelui, de obicei negrul încearcă atac pe flancul regelui, iar albul pe flancul damei. În partida de

față, atacul ambelor părți se va desfășura pe flancul regelui.

12. Dd1-d2 Rg8-h7 13. g2-g4 Cf6-g8 14. Rg1-h2 Cd7-f8 15. Ne2-d3 Rh7-h8 16. Tf1-g1 Cf8-h7 17. Tg1-g2 Nc8-d7 18. Cc3-e2 Dd8-f6.

Atît albul, cît și negrul își dirijează piesele pe flancul regelui. Partida se va decide în favoarea aceluia care va fi mai rapid în atac.

19. Rh2-g3

Albul își asumă un risc prea mare, în intenția de a înainta pionul „h” și a-și aduce calul la h2, eliberînd coloana „f”.

19... Te8-f8 20. h3-h4 Df6-e7 21. Dd2-c2 (pentru a supraveghea câmpul f5) 21... Ch7-f6 22. Cf3-h2.

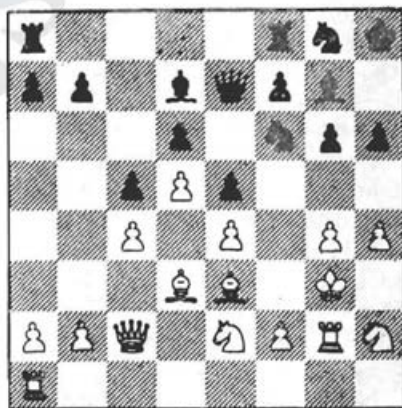


Diagrama 274

22... C: g4

În această poziție, cu toate piesele pe tablă, planul negrului dezvăluie resurse complexe. Un sacrificiu temporar de cal îi va permite nu numai recâștigarea piesei, dar și un mare avans în atac.

22... Cf6:g4! 23.Ch2:g4 f7-f5!

Una din mutările-cheie în *Indiana* regelui, de astă dată cu mare efect. Albul trebuie să înapoieze imediat piesa. Dacă 24. N:h6, atunci 24... f:g4 25. Ng5 Tf3+ 26. Rh2 Th3+ 27. Rg1 Nf6 și albul nu mai poate interveni cu piesele în apărare. La 24. C:h6 f5-f4+, albul este supus unui atac distrugător. De aceea, a ales altă continuare, dar și aceasta s-a dovedit insuficientă.

24. Cg4:e5 d6:e5 25. f2-f4 Cg8-f6 26. Ta1-h1 f5:e4 27. Nd3:e4 Cf6:e4+ 28. Dc2:e4 e5:f4+ 29. Rg3-f3 De7:e4+ 30. Rf3:e4 Ta8-e8+ 31. Re4-d3 Nd7-f5+ 32. Rd3-d2 f4:e3+ și albul cedează.

Un alt exemplu, în *Nimzoidiană*, este ilustrat în partida *Lilienthal — Millner-Barry, 1947*.

1. d2-d4 Cg8-f6 2. c4-c4 e7-e6 3. Cb1-c3 Nf8-b4 4. e2-e3 0—0 5. a2-a3 Nb4:c3 6. b2:c3 d7-d6 7. Nf1-d3 e6-e5 8. Cg1-e2 c7-c5 9. 0—0 Cb8-c6 10. f2-f3!

Nu imediat 10. d5, la care poate urma 10... e4 11. d:c6 e:d3 12. c:b7 N:b7 13. D:d3 Ne4 și, în schimbul pionului sacrificat,

negrul are compensație în mobilizarea pieselor.

10... b7-b6 11. d4-d5 Cc6-a5 12. Ce2-g3 Dd8-e8.

În locul acestei mutări fără scop determinat, era mai bine 12... Na6 13. De2 Cb3.

13. e3-e4 Nc8-a6 14. Cg3-f5 De8-d7 15. Nc1-g5 Rg8-h8 și a rezultat poziția din diagrama 275.

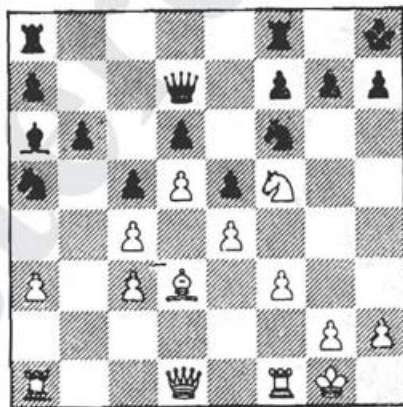


Diagrama 275

În această poziție cu centrul blocat, inițiativa aparține albului. Piesele lui sînt mobilizate pentru atac pe flancul regelui. Negrul și-a împărțit forțele, încercînd unele acțiuni fără finalitate pe flancul damei și acum figurile lui nu pot lua parte la apărarea regelui. Se observă că nu este indicată luarea la c4, 15... N:c4 16. N:c4 C:c4 17. N:

f6 g:f6 18.Dc1 și regele negru rămâne descoperit. Nici o mutare de felul 15... Ce8, pentru a preveni varianta arătată, nu este bună în continuarea 16.Ne7!

16.Ng5:f6! g7:f6 17.f3-f4! Tf8-g8 18.Dd1-h5 Tg8-g6 19.Tf1-f3 Dd7-d8 20.Tf3-h3 Dd8-g8 21.Cf5:d6 Ta8-d8 22.f4:e5 Tg6:g2+ 23.Rg1-h1 Td8:d6 24.e5:d6 Tg2-g5 25.Dh5-f3 f6-f5 26.d6-d7 Ca5-b3 (piesele negre încearcă să intre în joc, însă prea târziu și fără rezultat) 27.Ta1-d1 f7-f6 28.Th3-g3 și negrul cedează.

Partida spaniolă, Karpov—Unzicker, Olimpiada Nisa 1974.

1.e2-c4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-b5 a7-a6 4.Nb5-a4 Cg8-f6 5.0—0 Nf8-e7 6.Tf1-e1 b7-b5 7.Na4-b3 d7-d6 8.c2-c3 0—0 9.h2-h3 Cc6-a5 10. Nb3-c2 c7-c5 11.d2-d4 Dd8-c7 12.Cb1-d2 Ca5-c6 13.d4-d5 Cc6-d8.

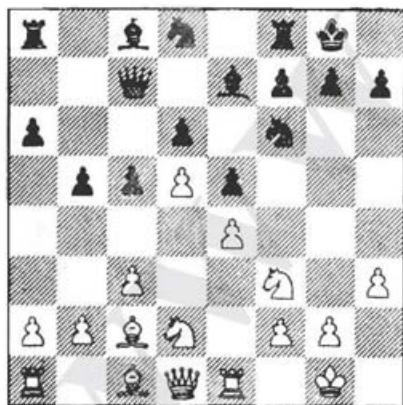


Diagrama 276

Poziția cu centrul închis din diagrama 276 a rezultat dintr-o variantă principală a Partidei spaniole. Un alt punct de vedere ar fi fost 13.d:c5 d:c5, albul urmărind să exercite controlul asupra câmpului d5. Albul preconizează însă, în planul său, atacul pe flancuri.

14.a2-a4 Ta8-b8 15.a4:b5 a6:b5 16.b2-b4 Cd8-b7.

În partida Karpov — Spasski, Campionatul U.R.S.S., 1973, s-a jucat 16... c4 17.Cf1 Ce8 18.C3h2 f6 19.f4 Cf7 20.Cf3 g6 21.f5 Cg7 22.g4 Nd7 23. Ne3 Ta8, cu șanse aproximativ egale.

17.Cd2-f1 Nc8-d7 18.Nc1-e3 Tb8-a8 19.Dd1-d2 Tf8-c8 20. Nc2-d3 g7-g6 21.Cf1-g3 Ne7-f8 22.Ta1-a2 c5-c4 23.Nd3-b1 Dc7-d8 24.Ne3-a7!

Albul încheie coloana „a” cu nebulun, în momentul în care negrul ar fi putut să schimbe turnul din a2 să ocupe coloana cu celălalt turn.

24... Cf6-e8 25.Nb1-c2 Ce8-c7 26.Te1-a1 Dd8-e7 27.Nc2-b1 Nd7-e8 28.Cg3-e2 Cb7-d8 29. Cf3-h2 Nf8-g7 30.f2-f4 f7-f6 31. f4-f5 g6-g5 32.Nb1-c2 Ne8-f7 33.Ce2-g3 Cd8-b7 34.Nc2-d1 h7-h6.

Negrul nu găsește nici o posibilitate să-și mobilizeze figurile, fiind constrins la o totală pasivitate. Albul, în schimb, are tot timpul să pregătească atacul decisiv. Ceva mai bine pentru ne-

gru ar fi fost 34... Rh8 35.Nh5 Ng8, dar și așa poziția lui este fără speranță.

35.Nd1-h5 De7-e8 36.Dd2-d1 Cb7-d8 37.Ta2-a3 Rg8-f8 38.Ta1-a2 Rf8-g8 39. Ch2-g4! Rg8-f8 40.Cg4-e3 Rf8-g8 41.Nh5:f7+ Cd8:f7 42.Dd1-h5 Cf7-d8 43. Dh5-g6! Rg8-f8 44.Cg3-h5 și negrul a cedat. Karpov a folosit exemplar structura blocată a pionilor din centru.

Centru deschis

Schimbarea pionilor din centru mărește considerabil rolul și puterea de acțiune a figurilor. Într-o astfel de luptă, planurile părților sînt mai ușor de prevăzut. Planul activ urmărește să provoace slăbiciuni în poziția adversarului pentru a le ataca sau pentru a realiza pătrunderea figurilor. Partea în apărare încearcă să respingă atacurile, fără a-și crea, pe cît posibil, slăbiciuni de pioni.

Dacă în variantele cu centru închis pot interveni în oarecare măsură poziții tipice, în situațiile cu centru deschis, varietatea pozițiilor este foarte mare. Planul de joc trebuie să țină seama de caracteristicile poziției, apreciind care sînt punctele slabe și unde poate fi îndreptat cu succes atacul sau unde trebuie întărită apărarea.

Redăm mai jos o partidă interesantă, Apărarea Caro-Kann, jucată la Stockholm, 1948, între Bronstein și Tartakover.

1.e2-e4 c7-c6 2.Cg1-f3 d7-d6

O mutare mai puțin obișnuită, dar Tartakover încearcă să fie original. Ideea negrului constă în a dezvolta cît mai repede aripi damei, cu nebulul la g4 și calul la d7, fără a favoriza schimbul pionilor în centru.

3.d2-d4 Nc8-g4 4.h2-h3 Ng4-h5 5.Nc1-e3 Cg8-f6 6.Cb1-d2 Cb8-d7 7.c2-c3 Nh5-g6.

Negrul ar fi trebuit să-și formeze întii un punct de sprijin în centru prin 7...e5. Acum, albul are posibilitatea să-și preseze adversarul.

8.e4-e5 Cf6-d5 9.c5-e6!

Acest sacrificiu de pion atrage după sine o slăbire a aripei regelui, ține pentru un timp nebulul de la f8 închis și formează această structură de pioni dubli, defavorabilă în final.

9...f7:e6 10.Nf1-e2 e6-e5 11. d4:e5 Cd7:e5 12.Cf3:e5 d6:e5 13. Ne2-h5 Cd5:e3 (Dacă 13...Dd6, atunci 14.Ce4!) 14.Nh5:g6+ h7:g6 15.f2:e3 Dd8-d3 și a survenit poziția din diagrama 277.

La prima vedere, poziția negrului pare destul de bună, avînd și un pion în plus. Planul albului urmărește schimbul damelor și instalarea calului la e4, astfel încît, prin atacuri asupra pionilor slabi și profitînd de poziția în

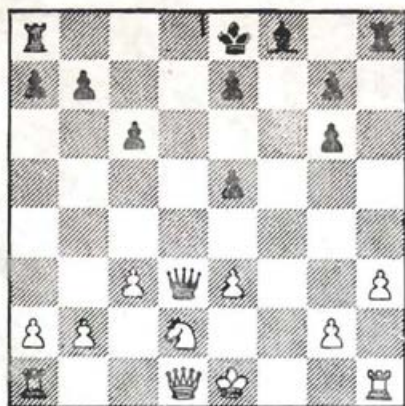


Diagrama 277

afară de joc a nebulului negru, să obțină avantaj.

16.Dd1-f3 e7-e6 17.Df3-e4! Dd3:e4 18. Cd2:e4 Nf8-e7 19. Re1-e2 Ta8-d8 20.Ta1-d1 0-0.

„Tocmai aceasta este poziția pe care am căutat s-o obțin — comentează Bronstein — prevăzând posibilitatea manevrelor ulterioare, cu atacuri asupra pionilor slabi. Perechea de turnuri trebuie schimbată, pentru ca regele alb să poată lua parte la luptă, în timp ce regele negru rămâne încă mult timp în afara de luptă.”

21.Td1:d8 Tf8:d8 (la 21... N:d8, atunci 22.Cc5 Nh4 23. Tf1) 22.Th1-f1 b7-b6.

Negrul interzice accesul calului la c5 și se pregătește să apere pionul din e5 cu Nf6, după manevra calului alb Ce4-f2-d3,

dar nici această apărare nu se dovedește suficientă.

23.Ce4-f2 Td8-d5 24.Cf2-d3 Ne7-f6 25.Cd3-b4 Td5-b5.

Turnul intră acum în impas. Mai indicat ar fi fost 25... Td6, la care ar fi putut urma 26.Td1 T:d1 27.R:d1 c5 28.Cc6 a5 29. Cb8, urmat de Cd7, cu un final foarte bun pentru alb.

26.a2-a4 Tb5-c5 27.e3-e4 b6-b5.

Mai slab este 27... a5, din cauza 28.Rd3! a:b4 29.c:b4 și turnul este prins.

28. a4-a5 Nf6-d8 29. Tf1-a1 Tc5-c4 30. Re2-d3 Nd8-e7 31. Cb4-a6 Tc4-a4 32.Ta1:a4 b5:a4 33.Ca6-b8 a4-a3 34.b2:a3 Ne7:a3 35. Cb8:c6 Na3-c5 36.Rd3-c4 Nc5-g1 37.Rc4-b5 Rg8-f7 38. Rb5-a6 Rf7-f6 39.Cc6:a7 Rf6-g5 40.g2-g3 Ng1-f2 41.c3-c4 Rg5-f6 42. Ca7-c8 Nf2:g3 43.c4-c5 Rf6-f7 44.Ra6-b6 Rf7-e8 45. a5-a6 și negrul cedează.

Centru mobil

Această structură de pioni apare mai frecvent în jocurile deschise, dar și în deschiderile semideschise, având ca specific un centru în care albul opune doi pioni contra unui singur negru, de obicei pe linia a șasea. În Apărarea Grünfeld sau chiar în Gambitul Damei, când se joacă d5 cu întârziere, negrul lasă al-

bul să ocupe centrul pentru a-l ataca ulterior.

În general, acest centru instabil duce la partide mai scurte și se pretează mai bine la combinații directe. Atenția în partidă este îndreptată îndeosebi asupra acestui centru în mișcare, iar planurile urmăresc promovarea, respectiv împiedicarea acțiunii acestor pioni importanți din centru.

În partida Spasski — Petrosian, meci 1969, Apărarea Tarrasch, s-a jucat astfel:

1.c2-c4 Cg8-f6 2.Cb1-c3 e7-e6 3.Cg1-f3 d7-d5 4.d2-d4 c7-c5 5.c4:d5 Cf6:d5 6.e2-e4 Cd5:c3 7.b2:c3 c5:d4 8.c3:d4 Nf8-b4+ 9.Nc1-d2 Nb4:d2+.

Dacă negrul joacă 9... Da5, atunci 10.Tb1 N:d2+ 11.D:d2 D:d2+ 12.R:d2 și albul are un final superior.

10. Dd1:d2 0—0 11. Nf1-c4 Cb8-c6 10.0—0 b7-b6 13.Ta1-d1 Nc8-b7 14.Tf1-e1 Ta8-c8.

În poziția din diagrama 278 se poate observa că albul și-a mobilizat mai bine figurile, sprijinind pionii centrali, a căror înaintare nu mai poate fi oprită de negru. Oarecari șanse de egalare ar fi dat 14... Ca5 15. Nd3 Dd6.

15. d4-d5! e6:d5 16. Nc4:d5 Cc6-a5 17.Dd2-f4 Dd8-c7 18. Df4-f5 Nb7:d5 19.e4:d5.

Centrul mobil s-a rezolvat în favoarea albului care are o po-



Diagrama 278

ziție ideală și un pion liber pe coloana centrală.

19... Dc7-c2 (sau 19... Cc4 20.Cg5 g6 21. Dh3 h5 22.Ce4 Cd6 23.Cf6+ Rg7 24.Dg3, cu atac puternic al albului) 20.Df5-f4.

Albul ar fi câștigat și în varianta: 20.D:c2 T:c2 21.Te7 T:a2 22.T:a7 Tc2 23.d6 Tcc8 24. d7 Tb8 25.Cd4.

20... Dc2:a2 21.d5-d6 Tc8-d8 22. d6-d7 Da2-c4 23.Df4-f5 h7-h6 24.Td1-c1 Dc4-a6 25. Tc1-c7 b6-b5 26.Cf3-d4 Da6-b6 27.Tc7-c8 Ca5-b7 28.Cd4-c6 Cb7-d6 29. Cc6:d8 Cd6:f5 30.Cd8-c6 și negrul a cedat.

O situație mai complexă a survenit în partida Bondarevski — Ragozin, Stockholm, 1948, în Apărarea Grünfeld.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 g7-g6
3.Cb1-c3 d7-d5 4.Cg1-f3 Nf8-g7
5.Dd1-b3. Mutare introdusă în
practică de Ragozin, în anul 1932
și care este considerată și astăzi
una dintre cele mai bune con-
tinuări pentru alb.
5... d5:c4 6.Db3:c4 0—0 7.e2-e4
Nc8-g4 8.Nc1-e3 Cf6-d7!

Această variantă a fost jucată
cu succes la negru de fostul cam-
pion mondial V. Smîslov și a
intrat în teorie sub numele de
varianta Smîslov. În partida a
șasea a meciului pentru titlul de
campion mondial, jucat între
Botvinnik și Smîslov în 1957,
Botvinnik, la negru, a ales aceas-
tă variantă din considerente de
ordin psihologic, apreciind că
este greu să combați propriul sis-
tem. Dar Smîslov nu s-a lăsat
surprins, dimpotrivă, și-a surprins
el adversarul, continuînd cu 9.
0—0—0. Se pare că Botvinnik era
pregătit la mutarea 9.Db3, con-
siderată atunci ca fiind cea mai
bună. În cele din urmă, împo-
triva variantei proprii, Smîslov
a câștigat.

Bondarevski a continuat însă
cu:

9.Dc4-b3 Cd7-b6 10.Ta1-d1
Cb8-c6 11.d4-d5 Cc6-e5 12.Nf1-
e2 Ce5:f3+ 13.g2:f3 Ng4-h3 14.
Th1-g1 Dd8-c8 15.f3-f4 Nh3-d7
(Nebunul trebuie retras pentru
a se putea juca e7-e6, cu slăbi-
rea centrului de pioni albi) 16.
h2-h4 e7-e6 17.h4-h5 Tf8-e8!

După schimburile la d5: 17...
e:d5 18.C:d5 C:d5 19.D:d5 Ne6
20.Dg5, albul obține atac puter-
nic la rege.

18.h5:g6 h7:g6 19.d5-d6?

Un plan greșit care aduce
complicații nedorite albului. Era
mai indicat 19.Nd4, cu slăbirea
poziției regelui negru.

19... c7:d6 20.Cc3-b5 d6-d5!



Diagrama 279

20... d6-d5

Se pare că albul nu a prevă-
zut consecințele acestei mutări.

21.Cb5-d6 Nd7-a4 22.Db3-d3
(mai bine ar fi fost 22. Db4)
22... Dc8-c6 23.Cd6:e8 Ta8:e8
24.Td1-c1 d5:e4 25.Dd3-a3 Dc6-
d7.

În schimbul calității, negrul
s-a ales cu doi pioni în plus și
o poziție activă a pieselor.

26.b2-b3 Na4-c6 27. Da3:a7
 Cb6-d5 28.Ne3-d4 Cd5:f4 29.
 Nd4:g7 Rg8:g7 30.Tc1-d1 Dd7-
 e7 31.Da7-e3 e6-e5 32.Tg1-g3
 Te8-h8 33.Ne2-f1 Th8-h1 34.
 Re1-d2 (Regele nu-și mai găsește
 adăpost) 34... De7-a3 35.De3-
 c3 Da3:a2+ 36.Rd2-c1 f7-f6 37.
 Dc3-c2 Da2-a1+ 38.Rc1-d2 Da1-
 d4+ 39.Rd2-c1 Dd4-b4 40.Nf1-
 c4 Db4-a3+ 41.Rc1-b1 Th1-h2
 42.Dc2-d2 Da3-e7 43.Dd2-e3 g6-
 g5 44.Rb1-b2 b7-b5 45.Nc4-e2
 Rg7-g6 46.Td1-c1 De7-d6 47.
 Tc1-d1 Dd6-b4 48.Tg3-g1 Nc6-
 d5 49.Tg1-g3 Nd5:b3. Poziția
 albului este fără speranță, totuși
 a mai urmat: 50.De3:b3 Db4:b3
 51.Tg3:b3 Cf4-e2 52.Tb3:b5 Th2:
 f2 53.Tb5-b8 Ce2-d4+ 54.Rb2-
 a3 e4-e3 și albul a cedat.

Centru sub tensiune

Pozițiile cu centru sub tensiune se modifică, în general, foarte repede. Fiecare din părți urmărește stabilirea poziției pionilor în favoarea sa, înainte de a începe un atac de flanc. Uneori, aceste schimburi pot favoriza lovituri surprinzătoare, așa cum vom vedea în partida următoare.

Deschiderea pionului damei, Alehin — Marshall, New York, 1927, cu comentarii după Alehin.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6
 3.Cg1-f3 Cf6-e4 4.Cf3-d2 Nf8-b4

O cursă tipică pentru Marshall. Dacă 5.a3, atunci 5.Df6! cu mare avantaj.

5.Dd1-c2 d7-d5 6.Cb1-c3 f7-f5 7. Cd2:e4 f5:e4

După aceasta, albul va forța deschiderea coloanelor centrale prin f2-f3 și eventual e2-e4. Fiind mai bine dezvoltat, el trebuie să obțină avantaj pozițional.

8.Nc1-f4 0—0 9.e2-e3 c7-c6 10. Nf1-e2 Cb8-d7 11.a2-a3.

Această continuare este mai solidă decât 11.0—0 Cf6 12.f3 Ch5! 13.fe4 Cf4 14 Tf4 Tf4 15. ef4 dc4.

11.Nb4-e7 12.0—0 Ne7-g5 13. f2-f3! Ng5:f4 14.e3:f4 Tf8:f4.

Dacă 14... ef3, atunci 15.T: f3 Cf6 16.c5 și punctul e6 devine foarte slab.

15.f3:e4 Tf4:f1+ 16.Ta1:f1 e6-e5 (Dacă 16... dc4 17.N:c4 Cb6 18.Df2, cu avantaj evident pentru alb.)

17.Dc2-d2.

Începutul manevrei decisive. Acum, dacă, 17... Db6, atunci 18.c5 Da5 19. ed5 ed4 20. b4! dc3 21. Dg5 Dc7 22. d6 h6 23. De7, și albul câștigă.

17... c6-c5. Negrul încearcă să mărească cu orice preț tensiunea, deoarece schimburile de pioni l-ar fi dus repede la pierdere (vezi diagrama 280).

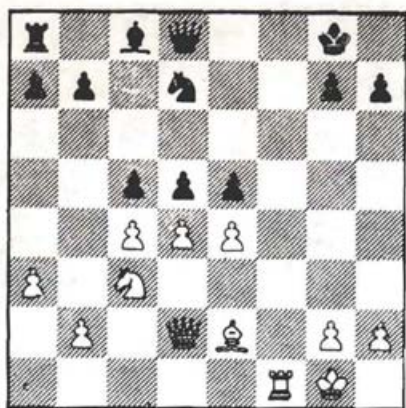


Diagrama 280

18.d4:e5!

Greșit ar fi fost 18.C:d5 cd4 19.Db4, din cauza 19... Cf6 18... d5-d4 19. Dd2-f4! d4:c3.

Acest sacrificiu este cea mai sigură cale spre victorie.

20.Df4-f7+ Rg8-h8 21. b2:c3.

Numai astfel se demonstrează că sacrificiul este just. Tentant, însă prematur, ar fi fost 21.e6, din cauza 21... Cf6 22.e7 Dg8 23.T:f6 Ng4! 24.D:g8+ R:g8 25.Td6 Te8! în favoarea negrului.

21... Dd8-g8 22.Df7-e7 h7-h6 23.Ne2-h5!

Nu merge 23.e6, din cauza 23... Cf6 24.e5 Ch7!

23... a7-a5

La 23... D:c4 ar fi urmat, desigur, 24.Nf7.

24.e5-e6 g7-g6 25.e6:d7 Nc8: d7 26.Tf1-f7 și negrul cedează.

ALTE STRUCTURI DE PIONI

Structură cu pion izolat în centru

Pionul izolat pe coloana „d”, denumit și izolani, apare mai frecvent în variante care derivă din Gambitul damei, varianta Tarrasch, Apărarea franceză, Apărarea siciliană și mai mult întâmplător în alte deschideri.

Față de pionii izolați de pe celelalte coloane, considerați în general mai slabi, pionul izolat de la d5 sau de la d4 a dat loc la diverse discuții. Teoretic, el este considerat slab, ca și pionii izolați de pe alte coloane și mulți dintre jucători evită astfel de poziții.

Nimzovici acordă însă acestui pion o forță dinamică, prin posibilitatea de a înainta cu succes la momentul oportun și susținerea în jocul de mijloc a unor puncte tari, cîmpurile c4 și e4 (respectiv c5 și e5). Prin simplificarea jocului, raportul de valori între cîmpurile tari alăturate pionului și cîmpul slab dinaintea lui se modifică și astfel, în final, pionul poate deveni slab.

Cea mai bună demonstrație o face însăși partida practică. Am ales pentru exemplificare partide din meciul pentru Campionatul mondial din 1969, disputat între Petrosian și Spasski. La negru, Spasski a jucat șase partide, ale-

gînd Apărarea Tarrasch, în care au survenit poziții cu pion izolat la d5. Patru dintre ele s-au soldat cu remiză, iar două au fost cîștigate de negru. Petrosian a jucat și el o partidă Apărarea Tarrasch, dar, la schimbul pionului din d5, a reluat cu calul din f6, pentru a nu avea un pion izolat la d5, partidă pierdută de negru (partida a fost dată în exemplificarea poziției cu centru mobil, a se vedea diagrama 278).

Aceasta dovedește nu numai viabilitatea Apărării Tarrasch, ci mai ales faptul că un jucător care și-a însușit foarte bine tehnica unui sistem, chiar dacă acesta este mai puțin recomandat de teorie, poate obține rezultate bune.

Să urmărim cîteva analize.

Apărarea Tarrasch, Petrosian — Spasski, meci 1969.

1.c2-c4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3. Cb1-c3 c7-c5 4.c4:d5 e6:d5 5. Cg1-f3 Cb8-c6 6.g2-g3 Cg8-f6 7. Nf1-g2 Nf8-e7 8.0—0 0—0 9. Nc1-g5 c5:d4 10.Cf3:d4 h7-h6 11. Ng5-e3. A rezultat poziția tipică cu pion izolat în centru.

Dezavantajele acestui pion constau, pe de o parte în faptul că el trebuie apărat de figuri, iar pe de altă parte în aceea că, în fața lui, cîmpul d4 este accesibil figurilor adverse pe poziție dominantă. Dacă își pierde apărătorii, prin schimbul figurilor,



Diagrama 281
poziția după 11.Ne3

acest pion devine slab. Compensația pe care o oferă această configurație constă într-un joc mai activ al figurilor în jurul acestui pion și la un joc corect se poate realiza remiza, iar în situația în care adversarul forțează se poate obține chiar victoria.

Partida a continuat astfel:

11... Nc8-g4 12.Dd1-a4 Cc6-a5 13.Ta1-d1 Ca5-c4

Dacă 13... Tc8 14. Cb3 C:b3?, atunci 15.C:d5 C:d5 16. T:d5, urmat de 17.D:g4, cu avantaj.

Dacă după 14.Cb3 urmează 14... Ce4, atunci 15.Nc1 Db6 16.C:d5 C:d5 17.T:d5 Nf6 (17... N:e2, 18.Te1) 18.Tb5 Da6 19. D:a6 b:a6 20.Tb7 N:e2 21.Te1 Nd3 și negrul stă bine. De aceea, cel mai bun răspuns după 17...

Nf6 ar fi 18.e3 a6 19.Cd4 C:b2 20.Db3 D:b3 21.a:b3 Cd3 22. Na3 Tfd8 (2... Tfe8, 23.h3) 23. T:d8 T:d8 24.N:b7 N:d4 25. e: d4 Ne2 26.Tb1 T:d4 27.N:a6 și albul are mari șanse de victorie.

14.Ne3-c1 Dd8-c8 15.Da4-c2 Tf8-d8 16.b2-b3 Cc4-e5 17. Nc1-b2 Dc8-d7 18. f2-f3 Ng4-h5 19. Dc2-f5! Ce5-c6 20.Df5:d7 Td8:d7 21.Cd4:c6 b7:c6 și negrul și-a întărit pionul de la d5.

22.Cc3-a4 Cf6-e8 23.Td1-c1 Td7-c7 24.Nb2-e5 Ne7-d6 25. Ne5:d6 Ce8:d6 26. Tf1-d1 Cd6-b5 27.Rg1-f2 f7-f6 28.e2-e3 Nh5-f7 29. Ng2-f1 Cb5-d6 30. Tc1-c3 Rg8-f8 (încă mai bine era 30... g5 31. Ce5 a5 32. Tdc1 Te7 33. Cd3 Ne8).

31.Ca4-c5 a7-a5 32.Td1-c1 Tc7-e7 33.Nf1-h3 Ta8-a7 34.a2-a4 g7-g5 35.Tc1-d1 Rg8-g7 36. Cc5-d3 Nf7-e8 37.Cd3-c1 f6-f5 38.Cc1-e2 g5-g4! 39.Nh3-g2 (la 39.f:g4, Ce4+) 39... g4:f3 40. Ng2:f3 Cd6-e4+ 41.Nf3:e4 f5:e4 42.Ce2-d4 Te7-f7+ 43.Rf2-g2 Tf7-f6 44.Td1-f1 Tf6:f1 45.Rg2:f1 h6-h5! 46.Rf1-g2 Ne8-d7 47. Tc3-c2! Ta7-a6 48.g3-g4 h5:g4 49.Rg2-g3 și s-a consemnat remiza.

Fazele critice din această partidă l-au determinat pe Spasski să renunțe la mutarea 11... Ng4 (a se vedea diagrama 281) și să joace 11... Tfe8-e8 și, după 12. Ta1-c1 Ne7-f8 13.Cd4-b3 Nc8-

e6 14.Cc3-b5 Ne6-g4 15.h2-h3 Ng4-f5 16.Cb5-d4 Cc6:d4 17. Cb3:d4 Ng4-d7, negrul a reușit să mențină echilibrul în condiții mai sigure.

În partida a opta, Petrosian — Spasski, s-a jucat:

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Nf8-e7 4.Cg1-f3 Cg8-f6 5.Nc1-f4 c7-c5 6.d4:c5 Cb8-a6 7.e2-e3 Ca6:c5 8.c4:d5 e6:d5 9.Nf1-e2 0—0 10.0—0 Nc8-e6 11.Nf4-e5 (o poziție mai bună ar fi rezultat după 11.a3 sau 11. Cd4) 11... Ta8-c8 12.Ta1-c1 a7-a6 13.h2-h3

Un plan mai bun ar fi fost 13. Tc2 Cce4 14.Da1 cu presiune pe diagonală mare.

13... b7-b5



Diagrama 282

14.Ne2-d3?

Cu 14.Cd4, albul ar fi intrat într-una din pozițiile obișnuite

de echilibru din Gambitul damei. Mutarea din partidă prilejuiește negrului obținerea de avantaj.

14... d5-d4 15.Ne5:d4 Cc5:d3 16.Dd1-d3 Ne6-c4.

Cu aceasta, negrul a scăpat de pionul izolat în schimbul calității și a câștigat partida la mutarea 44.

Redăm mai jos, un alt exemplu cu pion izolat la d5, în care negrul reușește să neutralizeze posibilitățile de atac ale albului.

Apărarea franceză, Karpov — Korcinoi, meci 1974.

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-d2 c7-c5 4.e4:d5 e6:d5 5.Cg1-f3 Cb8-c6 6.Nf1-b5 Nf8-d6 7.0—0 Cg8-e7 8.d4:c5 Nd6-c5 9.Cd2-b3 Nc5-d6 10.Nc1-g5! 0—0 11.Tf1-e1 Dd8-c7 12.c2-c3 (Mutare specifică poziției, care fixează pionul izolat de la d5).



Diagrama 283

12... Nc8-g4 13.h2-h3 Ng4-h5 14.Nb5-e2 h7-h6 15.Ng5:e7! (Schimbul figurilor slăbește apărarea pionului izolat.)

15... Cc6:e7 16.Cf3-d4 (în intenția Cb5) 16... Nh5:c2 17.Dd1:e2 a7-a6 (previne mutarea Cb5) 18.De2-f3 Ta8-d8 19.Ta1-d1 Td8-d7 20.Cd4-f5! (pentru a mai schimba o figură ușoară) 20... Ce7:f5 21.Df3:f5 Tf8-d8 22.Te1-e3 g7-g6 23.Df5-f3 Nd6-f8 24.Te3-d3 Dc7-c6 25.Cb3-d4 Dc6-a4 26.a2-a3 h6-h5 27.Td1-d2 Nf8-h6 28.Df3-d1 Da4-c4! 29.Td2-e2 Dc4-c7 30.Cd4-c2 b7-b5! 31.Cc2-e3.

La 31.Cb4, Db7 32.Te5 d4! (nu 32... a5? din cauza 33.Te:d5) 33.cd4 Ng7, cu simplificarea poziției.

31... Dc7-c5 32.Te2-d2 Nh6:e3 33.Td3:e3 Td7-c7 34.Te3:e7 Dc5:e7 35.g2-g3.

Dacă 35.T:d5 T:d5 36.D:d5 De1+ 37.Rh2, în schimbul pionului izolat de la d5, negrul ia pionul din f2.

35... De7-e6 36.h3-h4 Rg8-g7 37.Rg1-g2 De6-e4+ 38.Rg2-h2 De4-f5 39.Rh2-g2 Df5-e4+ 40.Dd1-f3.

Aici s-ar fi putut încerca 40.Rg1 De6 41.Td4 Dc6 42.Dd2 Td7 43.a4 și, dacă 43... ba4, atunci 44.c4, cu câștigul pionului d5, iar dacă 43... Td8, 44.ab5 ab5 45.b3 Tc8 46.T:d5 D:c3 47.D:c3 T:c3 48.T:b5, cu final superior.

40...De4:f3+ 41.Rg2-f3 Rg7-f6 42.Rf3-f4 Td8-e8 și remiză.

În încheierea acestei teme, prezentăm o partidă în care pionul izolat din d5 a rezultat din Apărarea Grünfeld, jucată la Turneul internațional din București, 1954, între Filip și Korcinoi.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 g7-g6 3.Cb1-c3 d7-d5 4.c4:d5 Cf6:d5 5.e2-c4 Cd5:c3 6.b2:c3 Nf8-g7 7.Nf1-c4 0—0 8.Cg1-e2 Cb8-c6 9.Nc1-g5 Dd8-d7 10.0—0 Cc6-a5 11.Nc4-d3 b7-b6 12. Dd1-d2 Tf8-d8 13.Ng5-h6 Ng8-h8 14. Ta1-d1 Nc8-b7 15.Dd2-g5 e7-e6.

Piesele albe sînt bine dezvoltate și pregătite pentru atac pe flancul regelui. Cu ultima mutare 15...e6, negrul își slăbește poziția, lăsînd la f6 un cîmp de acces unde s-ar putea instala cu efect un cal alb.

16.e4-e5 c7-c5 17.Ce2-f4 (Calul alb se îndreaptă spre f6) 17...c5:d4 18.c3:d4.

Deocamdată, planul de atac al albului nu poate fi continuat cu 18.Ch4, din cauza 18...Dd5 19.Cf6+ N:f6 20.e:f6 (nu se poate lua cu dama din cauza matului la g2) 20...D:g5 21.N:g5 etc.

18...Ca5-c6.

Mutare cu dublu efect, atacă în centru și neutralizează 19.Ch5, la care urmează 19...De7 20.Cf6+ N:f6 21.e:f6 Dd6 și poziția negrului se poate apăra.

19.d4-d5.

O mutare interesantă, dar cam grăbită. 19.Nb5 ar fi produs negrului multe neplăceri. Spre exemplu: 19...De7 20.N:c6 D:g5 21. N:g5 N:c6 22.N:d8, sau 19...a6 20.Ch5! a:b5 21. Cf6+ N:f6 22.Df6, urmat de mat.

Sau 19...Ng7 20.N:g7 R:g7 21.Ch5+ Rf8 22.Cf6, cu mare avantaj pentru alb. La 19...Te8, 20.d5! La 19...f5, 20.Nc4!

19...e6:d5.

Dacă 19...N:e5, albul intră în avantaj cu 20.d:e6 f:e6 20. Nc4!, însă 19...C:e5 20.d:e6 Dc7! ar fi suficient pentru echilibru.

20.Nd3-b5. Foarte indicată la mutarea 19; acum Nb5 nu mai are același efect, ba mai mult, permite negrului o continuare spectaculoasă. (vezi diagrama 284).

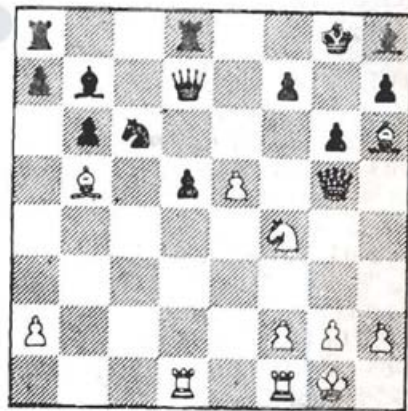


Diagrama 284

20... Nh8:e5! 21.Nb5:c6 Ne5:f4 22.Dg5-f6 Nf4-h6 23.Nc6:d7 Td8:d7.

În urma acestor schimburi, negrul a rămas cu doi nebuni și doi pioni pentru damă și poziția este câștigată. Se poate vedea cât de departe a calculat studentul leningrădean.

24.Tf1-e1 Nh6-f8 25.h2-h4 Ta8-d8 26.h4-h5 d5-d4 27.h5:g6 h7:g6 28.Td1-d3 Nb7-a6 29.Te1-d1 (acum sau mai târziu, albul tot trebuie să dea calitatea) 29... Na6:d3 30.Td1:d3 Td8-c8 31.Df6-f3.

Ceva mai bune șanse ar fi dat albului 31.T:d4 Ng7 32.D:g7 R:g7 33.T:d7 Tc1+ 34.Rh2 Tc2 35.T:a7 T:f2.

31... Nf8-g7 32.Df3-e4 Tc8-d8 33.f2-f4 Td7-d5 34.g2-g4 Ng7-f6 35.Rg1-g2 Rg8-f8 36.Rg2-f3 b6-b5 37.De4-e1 Rf8-g8 38.De1-b4 Td8-d7 39.Db4-b3 a7-a5 40.a2-a3 Td5-c5 41.Db3-b1 Td7-c7 42.Rf3-e2 a5-a4 43.Db1-h1 Tc7-c6 44.Dh1-b1 Tc6-c8 45.Db1-h1 Tc5-c2+ 46.Td3-d2 Tc8-e8+ 47.Re2-d1 Tc2-c3 48.Dh1-d5 Tc3:a3 49.Dd5:b5 Ta3-a1+ 50.Rd1-c2 Te8-c8 51.Rc2-d3 Ta1-e1 (amenințând mat cu Tc3 sau Te3) 52.Td2-c2 Te1-d1 53.Rd3-e2 d4-d3+ 54.Re2:d1 d3:c3+ 55.Rd1-c1 a4-a3 56.Db5-a6 Nf6-b2+ și albul cedează. Pionul izolat de pe coloana „d” a învins.

Structură cu pioni răzleți

În cursul partidei, structura de pioni răzleți poate fi uneori compensată de anumite posibilități dinamice ale pieselor. Finalul este însă greu de susținut. Prezența pe tablă a turnurilor poate da șanse de egalitate.

Vom da câteva analize asupra unor poziții rezultate din Partida scoțiană, Trifunovici — Pachman, Budapesta, 1948.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.d2-d4 e5:d4 5.Cf3:d4 Nf8-b4 6.Cd4:c6 b7:c6 7.Nf1-d3 d7-d5 8.e4:d5 c6:d5 9.0—0 0—0 10.Nc1-g5 Nb4:c3 11.b2:c3 h7-h6 12.Ng5-h4 Tf8-e8.

Albul trebuie să fie atent și să nu joace 13.Df3, deoarece, după 13... g5! 14.Ng3 Ng4 15.N:c7 N:f3 16.N:d8 Te:d8 17.gf3 Tdc8,

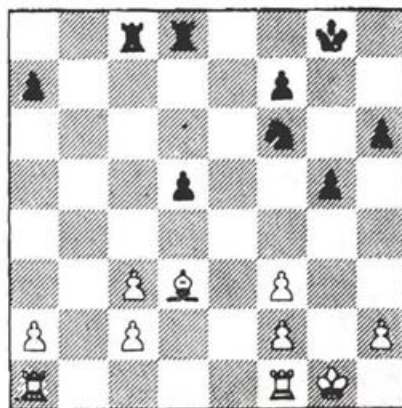


Diagrama 285
albul are pioni răzleți

se ajunge în poziția din diagrama 285, în care albul, având pionii răzleți, este foarte greu să găsească mijloace de apărare.

Dar albul a continuat cu 13. c2-c4! și a urmat 13...d5:c4 (era mai bine 13...Ne6 14.c:d5 N:d5) 14.Nd3:c4 Dd8:d1 15. Tf1:d1 Nc8-e6 16.Nc4-b3 a7-a5 (mai bine, 16...g5 17.Ng3 c5) 17.Nh4:f6 g7:f6 18.Td1-d3 Ne6:b3 19.a2:b3 a5-a4 20.Rg1-f1 a4:b3 21.Ta1:a8 Te8:a8 22.Td3:b3 și a rezultat poziția din diagrama 286.

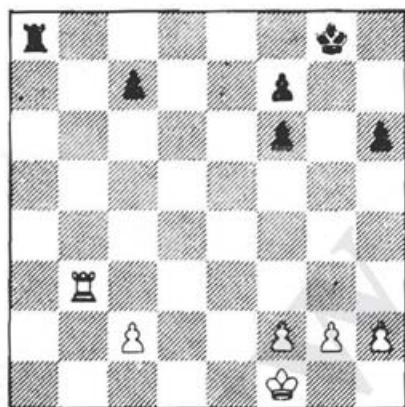


Diagrama 286

negrul are pionii răzleți

Negrul a jucat în general bine pentru a salva partida, cu excepția mutării următoare, pe care albul nu a sancționat-o.

22...Ta8-e8?

Șanse reale pentru remiză ar fi dat 22...Ta5! 23.Tc3 Th5 24. h3 c5 și turnul negru poate apăra masa pionilor răzleți.

23.Tb3-c3?

Greșeală contra greșeală! Albul nu a avut încredere în finalul care ar fi rezultat după un eventual schimb al turnurilor, deși finalul poate fi prevăzut pe o secvență largă de mutări. Albul ar fi câștigat cu 23.Te3!

a) 23...Te3 24.fe3 Rf8 25. Re2 Re7 26.Rf3 Re6 27.Rg4 Re5 28.Rh5 etc.

b) 23...Te6 24.T:e6 fe6 25. Re2 Rf7 26.Rd3 Re7 27.Re4 Rd6 28.g4! și negrul nu poate împiedica formarea unui pion liber îndepărtat.

c) 23...Ta8 24.Tc3 Ta7 25. Tc7 Rg7 26.Re2 Rg6 27.Rf3 Rf5 28.Tc5+ Rg6 (sau Re6) și trecerea regelui alb spre pionul c6 sau h7 nu poate fi oprită.

Pionii răzleți din diagrama 287 au rezultat în partida Boleslavski — Smîslov, într-o Partidă spaniolă, după mutările:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-b5 a7-a6 4.Nb5-a4 d7-d6 5.c2-c4 Nc8-g4 6.Cb1-c3 Cg8-f6 7.h2-h3 Ng4:f3 8.Dd1:f3 Nf8-e7 9. Cc3-e2 0—0 10.Na4:c6 b7:c6 11.d2-d4 d6-d5! (o mutare-cheie, consacrată de teorie după această partidă) 12.d4:e5 Ne7-b4+ 13.

Ce2-c3 Cf6:e4 14.0—0 Nb4:c3
15.b2:c3 Dd8-e7 16.c4:d5 c6:d5
17.c3-c4! De7:e5 18.Nc1-f4 De5-
c3! 19.c4:d5 Dc3:f3 20.g2:f3
Ce4-c3 21.Nf4:c7 Cc3:d5 22.
Nc7-g3 Tf8-c8.

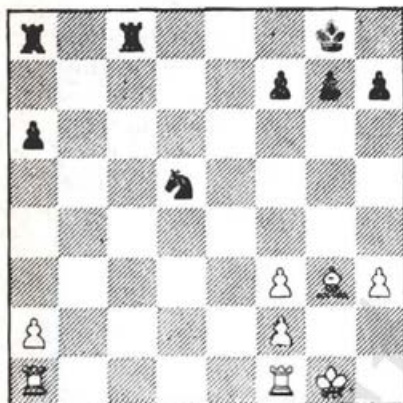


Diagrama 287
albul are pionii răzleți

În poziția din diagrama 287, posibilitățile negrului sînt superioare față de cele ale albului în exemplul anterior (diagrama 286), deoarece, pe lângă turnuri, mai există și figuri ușoare. După cîteva mutări, negrul reușește să schimbe un turn.

23.Tf1-d1 Tc8-c5 24.Td1-d2 h7-h6 25.Ta1-e1 Ta8-c8 26. Ng3-d6 Tc5-c1 27. Te1:c1 Tc8:c1+ 28.Rg1-g2 Cd5-b6 29.Nd6-g3 Tc1-c6.

Stăpînind orizontala a șasea, negrul își asigură marșul regelui

spre centru. Este greu pentru alb să se decidă la schimbul turnurilor cu 30.Td6 T:d6 31.N:d6 f5 32.f4 Rf7 33.Rf3, deși aceasta ar fi fost varianta cea mai convenabilă pentru o eventuală remiză.

30.Rg2-f1 f7-f6 31.Rf1-e2 Rg8-f7 32.Re2-d3 Tc6-c5 33.Td2-b2 Cb6-d7 34.Rd3-d4 Tc5-a5 35. Tb2-c2 Rf7-e6 36.Tc2-c6+ Re6-f5 37.Tc6-c7 Cd7-e5 38.Tc7-c5.

După 38.T:g7 C:f3+ 39.Re3 Ta3+ 40.Re2 Cd4+ 41.T:a2, negrul rămîne cu un pion în plus.

38...Ta5-a3 39.Ng3:e5 Ta3-a4+ 40.Tc5-c4.

Pare mai bine 40.Re3 fe5 41. Tc2 Ta3+ 42.Re2, însă după 42...a5 43.Td2 g6 44. Tc2 h5 45. Tb2 Tc3, negrul are amenințarea 46...Rf4, cu cîștig de pion.

40...f6:e5+ 41.Rd4-d5 Ta4:a2 42.Tc4-g4 g7-g5 și albul a cedat (prelucrare după V. Smîslov).

Structură cu pioni blocați

Un exemplu instructiv pe tema pionilor blocați ni-l oferă partida Alehin — Spielman, New York 1927, într-o Apărare franceză, în care anumite inexactități fac obiectul unor prețioase analize, pentru evidențierea variantelor care ar fi trebuit jucate. Nu vom reda toate comen-

tariile — foarte ample de altfel — ale lui Alehin, ci vom recurge mai mult la acelea care cuprind explicații privitoare la temă.

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nc1-g5 Nf8-e7 5.e4:d5 Cf6:d5 6.Ng5:e7 Dd8:e7 7.Dd1-d2 De7-b4.

„Această mutare frecvent jucată duce la un final aproximativ egal, însă, subliniez, aproximativ egal. Care să fie motivul pentru care negrul se grăbește atât de mult cu schimbul? Trebuia jucat în prealabil 7...0—0 și, dacă 8.0—0—0, atunci 8...Db4.”

8.Cc3:d5 Db4:d2+ 9.Rc1:d2 e6:d5 10.Ta1-e1+ Nc8-e6 11.Cg1-h3.

Foarte tare, de pe câmpul f4, calul dezvoltă o acțiune multi-laterală: 1) presiune asupra punctelor d5 și e6; 2) control asupra câmpurilor c5 și e5 — de pe câmpul d3; 3) posibilitatea unui atac de flanc de pe câmpul h5.

11...Cb8-c6 12.Nf1-b5 Rc8-d7 • 13.Ch3-f4 Ta8-e8 14.c2-c4 Rd7-d6 15.c4-c5+ Rd6-d7 16.Te1-e5 f7-f6 17.Te5:e6 Te8-e6 18.Cf4:e6 Rd7:e6 19.Nb5:c6 b7:c6.

S-a ajuns la o structură de pioni blocați, dezavantajoasă pentru negru în final. Dar pentru a câștiga, albul trebuie să joace foarte precis. În primul rînd, este important ca regele advers să fie îndepărtat de câmpurile centrale. Prin mutarea următoare, albul

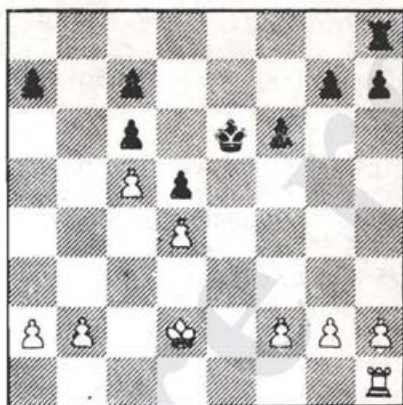


Diagrama 288

realizează aceasta, ca urmare a intrării în joc a turnului, cu perspectiva de a fi folosit pe ambele flancuri.

20.Th1-e1+ Re6-d7 21.Rd2-c3 Th8-b8 22.Te1-c3 Tb8-f8 23.Te3-g3 Tf8-f7 24.Rc4-b4 (Albul începe să joace nedecis. Corect era 24.Th3) 24...Tf7-e7 25.Rb4-c3 (recunoașterea inexactității; dacă 25.Ra5, contraatacul 25...Te2! 26.T:g7+ Rc8 ar fi dus probabil la remiză) 25...Te7-f7 26.Tg3-h3 h7-h6 27.Rc3-d2!

Albul amenință să joace 27.Ta3, împotriva căreia negrul nu are apărare. Dacă Rd7-c8-b7, turnul pătrunde la e8 prin c3, iar după 27...Tf8 28.Ta3 Tb8 (sau Ta8, 29.Ta6) 29.Rc3 Tb7 30.Ta6 și negrul ar fi pierdut din cauza Zugzwangului.

27...Tf7-e7 28.Th3-a3. •

„Prin mutarea logică 28.Te3! albul ar fi putut forța un final de pioni foarte promițător, deoarece, după 28...T:e3 29.R:e3 Re6 30.R:f4 g6 (30...g5+ 31.Rg4) 31.g4, negrul n-ar fi putut împiedica blocarea flancului regelui, apoi albul ar fi pătruns pe aripa damei, de exemplu: 31...g5+ 32.Re3 Rd7 (32...f5 33.f3) 33.Rd3 Rc8 34.Rc3 Rb7 35.Rb4 Ra8 36.Ra4 Rb7 37.Ra5 a6 (Dacă 37...Rc8, atunci 38.Ra6, urmat de a2-a4, b2-b4-b5, c6:b5 a4:b5 și b5-b6) 38.a4 Ra7 39.b3! Rb7 40.b4 Ra7 41.b5 ab5 42.ab5 Rb7! 43.b6! (Dacă 43.bc6? Rb8, se ajunge imediat la remiză) 43...cb6 44.cb6 Rb8 45.Ra6! c5 46.dc5 d4 47.b7 d3 48.Rb6 d2 49.c6 d1D 50.c7 mat. Variantele acestea nu sînt deloc ușoare, dar dacă aș fi fost în cea mai bună formă aș fi putut și ar fi trebuit să le calculez.”

28...Te7-e4 29.Ta3-a4 Rd7-c8 30.f2-f3 Te4-h4 31.h2-h3 Rc8-b7 32.Rd3-e3 f6-f5! (procedeu corect pentru eliberarea turnului) 33.Ta4-b4+ Rb7-c8 34.a2-a4 g7-g5?

O inexactitate. Se putea obține remiză cu 34...f4+ 35.35.Rf2 Th5, de exemplu, 36.Tb3 Tf5 37.Td3 Tf7 38.Td2 Te7 și, dacă 39.Te2, atunci T:e2+ urmat de a7-a5.

35.a4-a5 g5-g4 36.h3:g4 f5:g4 37.a5-a6! g4:f3 (la 37...g3 câștigă

38.f4) 38.g2:f3 Th4-h1 39.Tb4-b7 Th1-e1+ 40.Re3-f4!

„Prin 40.Rd2 Te7! 41.T:a7 Rb8 42.Tb7+ Ra8! albul ar fi cîștigat un pion, dar nu partida.”

40...Te1-d1 41.Rf4-e5 Td1-e1+ 42.Re5-f5 Te1-d1 43.Tb7:a7!

„Albul calculează corect, că, după schimbul de pioni, regele său va anihila ambii pioni trecuți ai adversarului și totodată va acorda un sprijin activ pionului său „f”. Finalul este instructiv din punct de vedere tehnic.”

43...Td1:d4 44.Ta7-a8+ Rc8-d7 45.f3-f4 Td4-a4 46.a6-a7! h6-h5 (sau 46...d4 47.Re4 h5 48.b3 Ta1 49.f5 Re7 50.R:d4 h4 51.Re5 și albul cîștigă). În poziția din diagrama 289 s-a continuat cu:

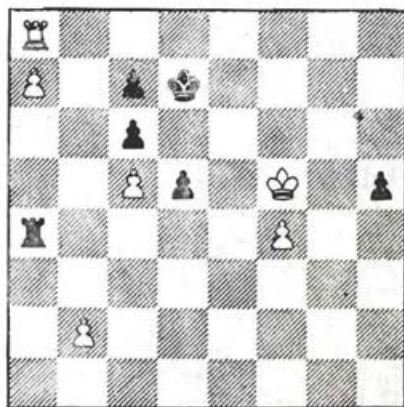


Diagrama 289

47.b2-b3!

„Mutarea câștigătoare. Este clar că principala sarcină a albului este de a opri cu regele sau primejdiosul pion „d“. Dacă va fi cazul, pionul „h“ poate fi oprit cu turnul, sacrificându-se pionul „a“. Mutarea b2-b3 face posibilă tocmai mutarea următoare a regelui la e5; mutarea directă Re5 ar fi fost inutilă din cauza Te4+.”

47... Ta4-a1 48.Rf5-e5 Ta1-e1 ♠ 49.Re5-f6 Te1-a1 50.Rf6-e5 Ta1-e1 ♠ 51.Re5-d4! Te1-d1+ 52.Rd4-c3 Td1-a1 53.f4-f5! Rd7-e7 54.Rc3-d4 h5-h4 55.Rd4-e5 Ta1-e1+ 56.Re5-f4 Te1-a1 57.Rf4-g5 Ta1-g1 (La 57... h3, albul câștigă ușor cu 58.Th8 T:a7 59.T:h3 Ta1 60.f6 ♠! Rf7 61.Th7 ♠ Rf8 62.T:c7) 58.Rg5:h4 Tg1-a1 59.Rh4-g5 Ta1-g1 60.Rg5-f4 Tg1-a1 61.Rf4-e5 Ta1-e1 62.Re5-d4 Te1-a1 63.Rd4-c3 Ta1-a3 64.Rc3-b2 Ta3-a6 65.b3-b4 Re7-f7 66.Rb2-b3 Ta6-a1 67.f5-f6! Ta1-a6 68.b4-b5 c6:b5 69.Rb3-b4 și negrul cedează.

Această lungă demonstrație pe care ne-o face Alehin este foarte instructivă. Ea exemplifică tenacitatea necesară pentru valorificarea unui avantaj minim, iar comentariile lui ne arată pînă unde poate merge calculul unor variante, foarte complicate chiar în poziții simplificate. Fără aceste elemente, însă, nu se poate

ajunge la culmile măiestriei șahiste.

Structură cu pioni atîrnați

Această formație se referă în special la pionii de pe coloanele „c“ și „d“, aflați pe aceeași linie, nefiind susținuți de alți pioni. Din însăși denumirea lor reiese că sînt slabi. Slăbiciunea pionilor se accentuează mai ales dacă adversarul reușește să forțeze înaintarea unuia din ei și să lase astfel cimpuri slabe în fața lor, pe care figurile adverse pot ocupa poziții strategice favorabile.

Jucătorii cu stil pozițional preferă să evite această structură, dar aceia care posedă un simț tactic mai dezvoltat pot găsi în astfel de poziții diferite resurse pentru obținerea unui avantaj în partidă, cu atît mai mult cu cît asemenea formații dau în general partidei un caracter tăios. Pe de o parte, acești pioni sînt ținta unor manevre care urmăresc slăbirea lor, iar pe de altă parte se caută posibilități pentru înaintarea lor la momentul potrivit, fie pentru blocarea unui pion advers, fie pentru obținerea unui pion liber.

Să vedem, practic, modul cum se conduce un asemenea joc.

Apărarea Grünfeld, Sokolski
— Botvinnik, Leningrad, 1938.

1.c2-c4 Cg8-f6 2.Cb1-c3 d7-

d5 3.d2-d4 g7-g6 4.Cg1-f3 Nf8-g7 5.e2-e3 0—0 6.Nf1-e2 e7-e6 7.0—0 b7-b6 8.c4:d5.

„Probabil prematur, pentru că negrul obține coloana semideschisă „e”, în timp ce albul nu are puncte de sprijin pe coloana semideschisă „c”. Corect era 8. Db3, cu joc aproximativ egal.”

8...e6:d5 9.b2-b3 Nc8-b7 10. Nc1-b2 Cb8-d7 11.Dd1-c2.

Găsim potrivit să consemnăm aici observația făcută de Botvinnik: „Cu încetul, se arată că albul nu are în general un plan de joc și că este preocupat numai de «dezvoltarea» figurilor. În felul acesta se putea juca acum vreo 50 de ani, dar în timpul nostru, când fiecare maestru își face planul pentru jocul de mijloc încă de la mutările 6—8, nu există un mijloc mai potrivit de a intra într-o poziție pasivă decât să urmărești exclusiv dezvoltarea. Albul ar mai fi putut încă să ocupe câmpul e5 cu calul, ceea ce ar fi dat șanse de ambele părți. Peste două mutări, lucrul acesta devine imposibil și controlul asupra câmpurilor centrale va fi deținut de negru”.

11...a7-a6 12.Ta1-c1 Ta8-c8 13.Tf1-d1 Dd8-e7 14.Dc2-b1 Tf8-d8 15.Ne2-f1 c7-c5 16.d4:c5

„O greșeală pozițională. Slăbi-ciunea pionilor negri d5 și c5 nu poate fi exploatată atunci când sînt multe figuri ușoare și... atacîndu-i de pe orizontala în-

tîi! În afară de aceasta, albul se desparte de ultimul său punct de susținere în centru, pionul d4. Aceasta favorizează activitatea nebunului din b7 și ritmul luptei se accelerează.”

16...b6:c5 17.Cc3-e2 și a rezultat poziția din diagrama 290, în care negrul are pionii atîrnați.

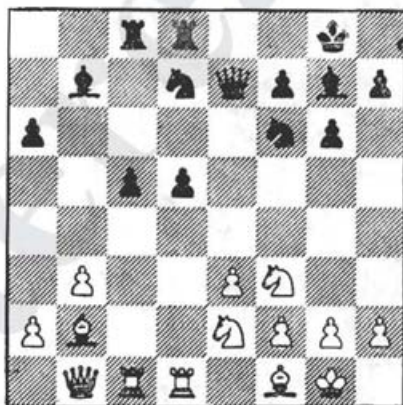


Diagrama 290

Albul apreciază just că atacul se va îndrepta spre flancul regelui și aduce calul în apărare.

17...Ng7-h6! Cu aceasta evită schimbul nebunului, ceea ce ar ușura poziția albului, dar are și posibilitatea 18...d4, pe care albul încearcă s-o prevină cu 18. Nb2-a3, însă piesele negre se concentrează spre atac: 18...Cf6-g4.

Amenințările negrului devin foarte puternice: 19...N:e3 20.

fe3 D:e3+ 21.Rh1 Cf2+ 22. Rg1 Ch3+, urmat de mat étouffé. Albul va apăra cu dama pionul din e3, dînd negrului încă un tempo în atac.

19.Db1-d3 Cd7-e5 20.Cf3:e5 De7:e5 21.Ce2-g3 De5-f6 22.Cg3-h1. (Nu există alegere, la 22.Tc2 urmează 22... Dh4 23.h3 C:e3.)

22... d5-d4! 23.Dd3-e2 Cg4-e5.

Toate figurile negrului colaborează în atac. Albul este supus la grea încercare. Dacă 24.f4, urmează 24... Cd7 25.ed4 N:f4 26.Tc2 Te8 sau 24.T:c5 T:c5 25.N:c5 Cf3+ 26.gf3 N:f3 27.Dc2 N:d1 28.D:d1 Dg5+. O rezistență mai mare opune 24.N:c5 Nf3 25.D:a6 D:a6 26.N:a6 N:d1 27.N:c8 T:c8 28.T:d1 T:c5 29.ed4 Td5, dar figura în plus a negrului îi asigură victoria.

24.e3:d4 c5:d4 (pionul liber susținut se va transforma) 25.Tc1:c8 Nb7:c8! (turnul rămîne la d8 pentru a susține pionul izolat, iar nebulul va deveni foarte amenințător la g4). 26.Td1-e1 d4-d3

Este clar că 27.D:e5 D:e5 28.T:e5 d2 29.Ne2 d1D 30.Nd1 Td1+ duce la pierdere.

27.De2-d1 Nc8-g4 28.Dd1-a1 (28.f3 C:f3+ 29.gf3 N:f3 30.Db1 d2 31.Td1 Ne3+).

Un plan strategic bine conceput și impecabil executat a con-

duc la o puternică dominație pozițională. Restul este tehnică simplă.

28... d3-d2 29.Te1:e5 d2-d1D 30.Te5-e8+ Td8:e8 31.Da1:f6 Ng4-e2 32.Ch1-g3 Nh6-g7 33.Df6-e6 Ne2-b5 34.Dc6-c1 Dd1:c1 35.Na3:c1 Te8-e1 36.Nc1-e3 Te1-a1 37.a2-a4 Nb5-d3 38.f2-f4 Ta1-b1 39.Rg1-f2 Nd3:f1 40.Cg3:f1 Tb1:b3 și albul cedează. O partidă model pentru consecvența în aplicarea planului de joc, cu observații instructive ale lui Botvinnik.

Nu același lucru s-a întîmplat cu pionii atîrnați în partida a șasea a meciului din 1972, Fischer — Spasski, Gambitul Damei.

1.c2-c4 e7-e6 2.Cg1-f3 d7-d5 3.d2-d4 Cg8-f6 4.Cb1-c3 Nf8-e7 5.Nc1-g5 0—0 6.e2-e3 h7-h6 7.Ng5-h4 b7-b6 8.c4:d5 Cf6:d5 9.Nh4:e7 Dd8:e7 10.Cc3:d5 e6:d5 11.Ta1-c1 Nc8-e6 12.Dd1-a4 c7-c5 13.Da4-a3 Tf8-c8 14.Nf1-b5 a7-a6 15.d4:c5 b6:c5 16. 0—0 Ta8-a7 17.Nb5-e2.

S-a ajuns în poziția din diagrama 291, în care negrul are dificultăți în ce privește apărarea pionilor atîrnați și dezvoltarea calului din b8.

17... Cb8-d7 18.Cf3-d4! Dc7-f8 19.Cd4:e6 f7:c6 20.e2-e4! Acum atîrnă tot centrul negrului format din trei pioni legați.

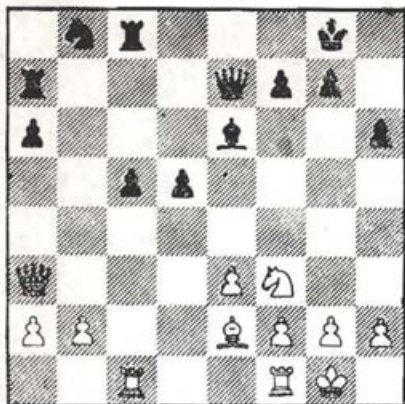


Diagrama 291

20.d5-d4

Lupta de principiu a fost câștigată de alb pentru că a silit negrul să cedeze câmpul c4. Nici alte continuări nu sînt corespunzătoare 20... d:e4 sau 20... c4. Ideea strategică a albului fiind realizată, partida s-a decis ușor în favoarea sa.

21.f2-f4 Df8-e7 22.e4-e5! Tc8-b8 23.Ne2-c4 Rg8-h8 24. Da3-h3 Cd7-f8 25.b2-b3 a6-a5 26.f4-f5 e6:f5 27. Tf1:f5 Cf8-h7 28. Tc1-f1 De7-d8 29.Dh3-g3 Ta7-e7 30. h2-h4 Tb8-b7 31. e5-e6 Tb7-c7 32.Dg3-e5 Dd8-e8 33.a2-a4 De8-d8 34.Tf1-f2 Dd8-e8 35. Tf2-f3 De8-d8 36.Nc4-d3 Dd8-e8 37.De5-e4 Ch7-f6 38.Tf5:f6 g7:f6 39.Tf3:f6 Rh8-g8 40.Nd3-c4 Rg8-h8 41.De4-f4 și negrul cedează.

CIMPURI SLABE

Un câmp slab este un punct de acces al figurilor adverse, din care ele pot exercita forme de dominație pozițională. Bineînțeles, ceea ce de o parte este un câmp slab, de cealaltă parte reprezintă un punct tare. Totuși, există și câmpuri tari propriu-zise, și anume acelea care, controlate susținut, stînjenesc dezvoltarea pieselor adverse. Acest principiu este urmărit destul de clar, uneori chiar de la începutul partidei, în unele sisteme cum ar fi deschiderea Nimzovici-Larsen.

Un câmp este cu atît mai slab, cu cît e mai puțin controlat de figurile și mai ales de pionii proprii, iar tăria unui câmp este cu atît mai pronunțată cu cît piesa care îl supraveghează are o valoare mai mică. Slăbiciunea câmpurilor este în raport foarte strîns cu structurile de pioni și poate să apară înaintea oricărui pion izolat sau înapoiat atunci cînd acesta formează baza unui lanț de pioni. Câmpuri slabe se ivesc și pe diagonale, pe câmpurile de culoare inversă lanțurilor de pioni. Steinitz recomandă o mare atenție la mutarea pionilor, pentru că o înaintare greșită a acestora nu se mai poate îndrepta. Câmpurile slabe pot constitui un dezavantaj pozițio-

nal pînă în faza finală a partidei.

Pentru început dăm cîteva exemple de folosire a cîmpurilor slabe în finaluri complexe.

Smîslov — Golombek, 1947

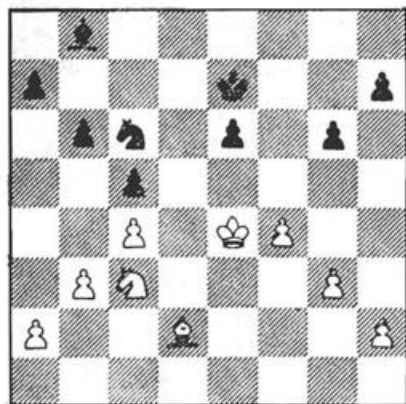


Diagrama 292

albul la mutare

Avantajul albului este minimal. Cîmpurile e5 și f6 sînt slabe, dar controlul negrului asupra lor pare deocamdată asigurător. S-a jucat:

1.Cc3-d1

Primul obiectiv, instalarea nebunului pe diagonala mare și aducerea calului pe flancul regelui. La o mutare ca 1... e5 poate urma 2.f5, cu avantajul albului în perspectiva obținerii unui pion liber pe flancul regelui și instalarea calului pe cîmpul d5, care nu mai este controlat de pionul negru.

1... Nb8-d6 2.Cd1-f2 Cc6-d8 (2... Cd4, 3.Nc3, cu tempo) 3. Nd2-c3 Cd8-f7 4.Cf2-g4 h7-h5.

Amenințarea de pătrundere a calului alb la f6 a provocat slăbirea pionilor negri de pe flancul regelui.

5.Nc3-f6+ Re7-d7 6.Cg4-f2 Nd6-c7 (6... Ne7!) 7. Cf2-d3 Rd7-c6 (în căutarea unui contra-joc pe flancul damei) 8.Cd3-e1 Cf7-d6+ 9.Re4-d3 Cd6-f5 10. Ce1-f3 Rc6-d7.

Nu se poate 10... b5, din cauza 11.cb5+ R:b5 12.Cg5 și albul cîștigă pionul din e6.

11.Rd3-e4 Cf5-d6+ (altfel, urmează 12.Ce5+ N:e5 13.R:e5 și regele alb va ataca pionul din g6) 12.Re4-e3 Cd6-f5+ 13.Re3-f2 Nc7-d6 14.h2-h3.

Pionii negri din e6 și g6 sînt fixați, iar negrul este silit să rămînă cu figurile în spatele frontului. Albul poate iniția un atac sistematic pe aripa regelui.

14... Nd6-c7 15.g3-g4 h5:g4 16.h3:g4 Cf5-h6 17.Rf2-g3 Ch6-f7

La 17... Re8, 18.Ne5 Nd8 19. Nb8 a6 20.Ce5 g5 21.Cc6 Nf6 22.Ne5 N:e5 23.C:e5 g4 24.R:f4 și albul are un pion liber.

18.g4-g5! Nc7-d8 (18... Cd6 19.Ce5+) 19.Rg3-g4 Nd8:f6 20. g5:f6 Rd7-d6 21.Cf3-e5! și negrul cedează.

Un alt exemplu îl constituie poziția rezultată din partida Petrosian — Botvinnik, 1943.

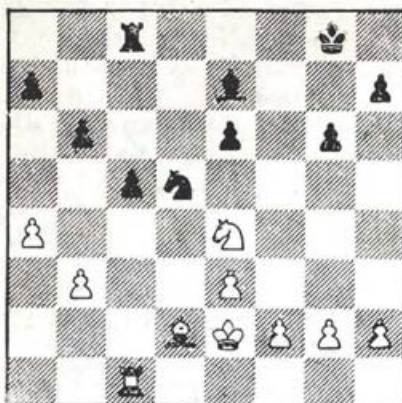


Diagrama 293
albul la mutare

Structura de pioni a albului este mai bună, cu numai două grupe, în timp ce negrul are pionii împărțiți în trei grupe, pionul de la e6 fiind izolat. Avantajul destul de mic al albului constă în perspectiva unor manevre pe câmpurile slabe c4, e5 și f6.

1.b3-b4!

În primul rînd aceasta, mai înainte ca turnul negru să părăsească coloana „c” sau să se așeze pe un câmp apărut (c7). Negrul trebuie să aleagă între două continuări, amîndouă nesatisfăcătoare: 1... Rf7 2.bc5 bc5 3. Rd3 Cb6 4. a5 c4+ 5. Rd4 Td8+ 6.Rc3 Td3+ 7.Rc2 Cd5 8.Tb1 sau înaintarea pionului ca în partidă.

1... c5-c4 2.b4-b5! (tăind p-)

sibilitatea de apărare a pionului cu a6 și b5), 2... Rg8-f7.

Dacă 2... Na3 3.Tc2 c3 4. N:c3 Nb4 5.Rd2 Tc4 6.N:b4 T:e4 7.Nd6 T:a4 8.f3, amenințarea 9.e4 asigură turnului alb pătrunderea decisivă, iar dacă 2... c3 3.N:c3 Tc4 4.Rd3 T:a4 5. Ne5, cu joc activ al figurilor albe.

3.Nd2-c3 Ne7-a3 4.Tc1-c2 Cd5:c3 5.Tc2:c3 Na3-b4 6.Tc3-c2 Rf7-e7.

Șanse de remiză ar fi dat 6... e5 în continuarea 7.Cd2 c3 8.Ce4 Re6 9.f3 Na5 10.Rd3 Td8+ 11. Rc4 Td2 12.Rb3 Td3. Botvinnik nu a urmărit concret varianta 6... e5, această mutare avînd aspecte antipoziționale, prin restrîngerea activității nebulului negru.

7.Ce4-d2 c4-c3 (7... N:d2 8. R:d2 Td8+ 9.Rc3 Td5 sau Td1 ar fi echilibrat mai bine jocul în finalul de turnuri) 8.Cd2-c4 Nb4-a5 9.Re2-d3 Tc8-d8+ 10.Rd3-c4 Td8-d1 11.Ce4:c3 Td1-h1?

Ultima șansă a negrului de a obține remiza ar fi fost eliminarea calului, finalul de turnuri fiind mai ușor de susținut. Acum, albul evită schimbul calului, care este evident superior nebulului.

12.Cc3-e4! Th1:h2 13.Rc4-d4 Re7-d7. Trebuie împiedicată pătrunderea turnului pe orizontala a șaptea, dar câmpurile de intrare a regelui alb nu mai pot fi supravegheate de negru.

14.g2-g3. ○ eale mai directă era 14.g4! h5 15.Re5 hg4 16. Cf6+Re7 17.C:g4 Th5 18.Re4 și negrul nu mai poate evita pierderile materiale.

14...Na5-b4 15.Rd4-e5 Th2-h5+ 16. Re5-f6 Nb4-e7+ 17. Rf6-g7 e6-e5 18. Tc2-c6 Th5-h1 19. Rg7-f7! Th1-a1 20. Tc6-e6 Ne7-d8.

Nu este suficient nici 20... Nb4 21.T:e5 T:a4 22.Cf6+ Rd6 23.Td5+ R7 24.Td4 — sau 20...Nc5 21.T:e5 T:a4 22.C:c5.

21.Tc6-d6+ Rd7-c8 (21... Rc7, 22.Re8 și se pierde nebunul) 22.Rf7-e8 Nd8-c7 23.Td6-c6 Ta1-d1 (23...T:a4 24.Cg5! Rb7 25.Ce6 Nb8 26.Cd8+ Ra8 27.Tc8, urmat de 28.Cc6) 24. Ce4-g5 Td1-d8+ 25.Re8-f7 Td8-d7+ 26.Rf7-g8 și negrul cedează.

În partide apar frecvent cîmpuri slabe, accesibile în centru sau în apropierea acestuia.

În partida Capablanca — Alehin, meci 1927, Buenos Aires, eîmpul de acces e4 a servit drept pivot pentru organizarea de acțiuni decisive în centru. S-a jucat Gambitul damei. Vom cita cîteva comentarii și aprecieri ale lui Alehin.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3. Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nc1-g5 Cb8-d7 5.e2-e3 Nf8-e7 6.Cg1-f3 0—0 7.Ta1-c1 a7-a6 8.a2-a3 h7-h6 9. Ng5-h4 d5:c4 10.Nf1:c4 b7-b5

(mai bine decît direct 10...e5) 11.Nc4-e2 Nc8-b7 12.0—0.

La 12.b4, negrul ar fi obținut inițiativa prin 12...a5 13.Db3 ab4 14.ab4 g5 15.Ng3 Cd5.

12...c7-c5 13.d4:c5 Cd7:c5 14. Cf3-d4.

„Deoarece albul nu are nici un fel de avantaj, cel mai logic era să simplifice poziția prin 14. D:d8 Tf:d8 15.Tfd1. Greșit ar fi fost 14.N:f6 N:f6 15.C:b5, din cauza 15...D:d1 16.Tf:d1 Cb3 17.Tc7 N:f3 18 N:f3 ab5 19.N:a8 T:a8, în avantajul negrului.”

14...Ta8-c8 (împiedică definitiv posibilitatea C:b5) 15.b2-b4 (Albul slăbește fără să fie nevoie cîmpul c4. Mai simplu era 15.Nf3 Db6 16.De2) 15...Cc5-d7! 16.Nh4-g3.

„La 16.Nf3 aveam intenția să joc 16...Db6 17.Ce4 T:c1 18. D:c1 Tc8, după care dama albă n-ar fi avut cîmpuri bune de retragere. De exemplu: 19.Db1? C:e4 sau 19.Db2 g5 20.C:f6+ N:f6 sau 19.Dd1 (e1) g5, cu avantaj pentru negru în toate variantele. De aceea, mutarea din partidă este cea mai bună.”

16...Cd7-b6 17.Dd1-b3 (cu intenția de a răspunde la 17...Cc4 cu 18.Tfd1 Db6 19.a4) 17...Cf6-d5.

O mutare bună, legată de amenințarea pozițională 18...C:c3 19.T:c3 Nd5 20.Db2 T:c3 21. D:c3 Da8 și apoi Tc8, cu avan-

ta! pentru alb. Răspunsul albului este forțat.

18.Ne2-f3 Tc8-c4



Diagrama 294

dominație pe câmpul c4

19.Cc3-e4 Dd8-c8 20.Tc1:c4.

„Sînt înclinat să consider acest schimb drept o greșală pozițională gravă, deoarece, în urma lui, negrul, folosind poziția amenințătoare a calului la c4, obține posibilitatea de a-și concentra treptat toate figurile pentru acțiuni decisive în centru. Corect era 20.Db1, cu amenințarea 21. Cd6 sau Nd6, iar dacă negrul răspunde 20... Tfd8, atunci 21. Cd2 T:c1 22.T:c1 Da8 23.Nc7 și albul reușește să schimbe cîteva figuri fără a-și înrăutăți poziția. Totuși, mutarea 20.T:c4 nu poate fi considerată ea o greșală decisivă. Capablancea a pier-

dut această partidă mai ales pentru că nu și-a dat seama la timp de toate pericolele care-i amenințau poziția.”

20... Cb6:c4 21.Tf1-c1 Dd8-a8!

Negrul amenință 22... Cd:e3 sau C:b4, ceea ce îl obligă pe alb să renunțe la controlul asupra cîmpurilor albe în centru.

22.Ce4-c3 (Dacă 22.Cc5, atunci 22... N:c5 23.bc5 Tc8 24. Ne2 T:c5 25.N:c4 Dc8, cu câștigul unui pion) 22... Tf8-c8 (amenință Cd2) 23.Cc3:d5 Nb7: d5 24.Nf3:d5 Da8:d5 25.a3-a4 Ne7-f6 26.Cd4-f3 (Nu 26.Td1, din cauza 26... ba4 27.Da4 Cb2 28.D:a6 Ta8) 26... Nf6-b2!

Negrul vrea să joace e6-e5 fără să limiteze mobilitatea nebunului. Justificarea tactică e dată de următoarele variante: 27.Td1 ba4 28.D:a4 Cb6 29.T:d5 C:a4 30. Td1 Cc3 31.Te1 Tc4 32.Nd6 Ce4 33.Ne7 f6 34.Tb1 Rf7 35.Rf1 Nc3, cu câștig ușor în final; sau 27.Tb1 Ca3! 28.D:b2 C:b1 29. D:b1 Db3 30.Df1 ba4 31.h3 a3 cu câștig.

27.Tc1-e1 Tc8-d8 28.a4:b5 a6: b5 29.h2-h3 e6-e5 30.Te1-b1 e5-e4 31.Cf3-d4 Nb2:d4 32.Tb1-d1 Cc4:e3! și albul cedează.

Încă un exemplu care demonstrează principiul potrivit căruia un cîmp slab este cu atît mai bine exploatat, cu cît figura care îl ocupă sau îl controlează e mai slabă, îl găsim ilustrat în

partida următoare. Calul alb la c6 este susținut de un pion și sprijină un atac puternic pe flancul damei.

Sistem Reti, Botvinnik — Donner, Amsterdam, 1963.

1.c2-c4 Cg8-f6 2.Cg1-f3 e7-c6 3.g2-g3 d7-d5 4.Nf1-g2 Nf8-e7 5.0—0 0—0 6.b2-b3.

Specific sistemului Reti, nebulii se dezvoltă la g2 și b2. Centrul este supravegheat de figuri.

6... b7-b6 7.Nc1-b2 Nc8-b7 8.c4:d5 Cf6:d5 9.d2-d4 c7-c5 (mai indicat era întâi 9... Cd7 și apoi c5) 10.d4:c5 Ne7:c5 11. Cb1-d2 Cb8-d7 12.a2-a3 Cd5-f6 (Negrul preîntâmpină înaintarea e2-e4, însă mai important și esențial era să împiedice b3-b4, jucînd 12... a7-a6.) 13.b3-b4 Nc5-e7 14.Cf3-d4!



Diagrama 295

lupta pentru câmpul e6

Propanerea de schimb a nebulii important de la g2 face parte dintr-un plan bine conceput. Botvinnik apreciază just că, din punct de vedere strategic, un cal instalat pe câmpul c6 îi va asigura dominația pozițională. Această mutare duce la un joc complicat în centru în situația în care negrul refuză schimbul nebulii și joacă 14... Cd5, dar atunci 15.e4 C5f6 16. e5 Cd5 17.Cc4 Tc8 18.Tc1 a6 19.Cf5! asigură avantaj albului. Deci, schimbul imediat al nebulilor este practic obligat.

14... Nb7:g2 15.Rg1:g2 Dd8-c7 16.Dd1-b3 Tf8-c8 17.Tf1-c1 Dc7-b7+ 18. Db3-f3 (După schimbul nebulilor pe diagonală, Botvinnik propune schimbul oricărei piese care se opune câmpului e6.) 18... Cf6-d5 19.e2-e4 Cd5-f6 20.b4-b5! a7-a6 21.Cd4-c6! Ne7-f8 22.a3-a4.

Cu aceasta, lupta pentru câmpul c6 s-a încheiat, fiind câștigată de alb. Rezultatul pozițional se vede în diagrama 296.

A urmat 22... a6:b5 23.a4:b5 Ta8:a1 24.Tc1:a1 Tc8-a8 25.Ta1-d1! (turnul alb lucrează foarte bine pe coloana „d”) 25... Cf6-e8 26.Cd2-c4 Cd7-c5 (se amenință 27.T:d7, urmat de 28.C:b6) 27.e4-c5 Ta8-c8?

Nu trebuia părăsită coloana „a”, pentru că acum, turnul alb care și-a făcut datoria pe coloana

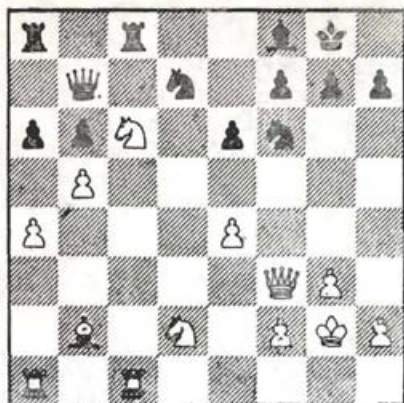


Diagrama 296

albul stăpânește câmpul c6

na „d” are mai multe perspective din a1.

28.Td1-a1 Tc8-c7 (28... Ta8 29.T:a8 D:a8 30.Ce7+, urmat de 31.D:a8) 29.Ta1-a7 Db7:a7 (29... Dc8, 30.C:b6) 30.Cc6:a7 Tc7:a7 31.Cc4:b6 și negrul cedează.

Orice câmp slab poate deveni pentru adversar un important punct strategic. În partida Smislov — Borisenko, 1961, Indiana regelui, câmpul slab b5 a fost folosit cu succes de alb pentru dirijarea atacului.

1.c2-c4 Cg8-f6 2.d2-d4 g7-g6 3.Cb1-c3 Nf8-g7 4.e2-c4 d7-d6 5.Cg1-f3 0—0 6.Nf1-e2 e7-e5 7. 0—0 Cb8-c6 8.d4-d5 Cc6-e7 9. b2-b4! a7-a5 (o ripostă standard) 10.b4:a5! Ta8:a5 11.Cf3-d2 c7-c5 (previne 12.Cb3, urmat de 13.c5)

12.Cc3-b5! Ta5-a6 13.Nc1-b2 h7-h5 14.a2-a4 Ng7-h6 și a survenit poziția din diagrama 297.



Diagrama 297

Ca rezultat al fazei de deschidere, albul a ocupat cu calul câmpul slab pentru negru din b5. Centrul blocat restrânge jocul negrului. Ultimele două mutări ale negrului nu pot fi evaluate. În mod obișnuit, linia de joc este retragerea Ce8 și înaintarea f7-f5. Negrul a intenționat să interzică f2-f4, la care poate urma Cg4. Continuarea aleasă de Smislov 15.Ta3 răstoarnă însă intențiile negrului, albul putând juca f2-f4 fără ca negrul să aibă șanse cu 15...Cg4, deoarece punctul e3 este apărat de turn.

Deci, 15.Ta1-a3 Nh6:d2 (albul cedează pionul e4) 16.Dd1:d2 Cf6:c4 17.Dd2-e1! Ce4-f6 (se amenința 18.N:h5 și, dacă 18...

Da5, atunci 19.D:a5 T:a5 20.f3 Cf6 21.C:d6 și poziția negrului se dărimă).

18.f2-f4 Ce7-f5 19.Ne2-d3 Tf8-e8 20.f4:e5 d6:e5 21.Nb2:e5 Cf6-g4 22.Ne5-c7 (o poantă prin care albul își asigură un final mai bun) 22...Te8:e1 23. Nc7:d8 Te1:f1+ 24.Nd3:f1 Nc8-d7.

După aceste schimburi, albul a rămas cu avantajul perechii de nebuni și un cal activ la b5 care susține promovarea pionului d5.

25.a4-a5 Cg4-e5 26.Nd8-b6 Ta6-a8 27.Ta3-c3!

Albul apără mai întâi pionul din c4, întrucât poate lua mai târziu pionul negru din e5. Acum are pregătită manevra 28.Ce7 Tc8 29.a6 ba6 30.C:a6.

27...Ta8-c8 28.Cb5-a7! Tc8-e8 29. Nb6:c5 Ce5-g4 30.h2-h3 Cg4-f6 31.Nc5-f2 Cf6-e4 32.Tc3-b3 Ce4:f2 33.Rg1:f2 Cf5-d6 34. Nf1-d3 Te8-a8 35.Tb3-b6! Cd6:c4 36.Tb6:b7 Cc4-e5 37.Nd3-e2 Rg8-f8 38.a5-a6 f7-f6 39.Rf2-e3 Rf8-e7 40.Re3-d4 Re7-d6 41.Ca7-b5+ Nd7:b5 42.Ne2:b5 h5-h4 43.Tb7-b6+ Rd6-e7 44.Tb6-e6+ Re6-f7 45.Tc6-b6 Rf7-e7 46.d5-d6+ Re7-e6 47.d6-d7+ Re6-c7 48.Rd4-d5 și negrul cedează.

Un mod mai complex de exploatare a câmpurilor slabe ni-l oferă partida Botvinnik — Kan, 1943, într-o apărare siciliană.

1.e2-c4 c7-c5 2.Cg1-f3 c7-e6 3. d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8-f6 5. Cb1-c3 d7-d6 6.Nf1-e2 a7-a6

7.a2-a4 Dd8-c7 8.f2-f4 Cb8-d7 9. 0—0 b7-b6 10.Ne2-f3 Nc8-b7 11.f4-f5.

Profitând de absența nebunului la c8, albul provoacă slăbirea câmpului d5. Negrul nu-și poate permite deschiderea coloanelor înainte de a-și fi terminat dezvoltarea.

11...c6-e5 12.Cd4-b3 Cd7-c5 (în intenția de a forța schimbul la c5, ceea ce ar ușura apărarea negrului) 13.Dd1-e2! (Albul socotește că schimbul la c5 nu este deloc obligat, iar la 13...C:b3 14.cb3, el este acela care se folosește primul de coloana deschisă „c”).

13...Nf8-e7 14.Rg1-h1 h7-h6.

Negrul are pregătite ambele rocade, dar nu se poate hotări asupra uneia din ele. La rocada mică ar începe asaltul de pioni, iar în cazul rocadei mari, regele este lipsit de o apărare solidă. Astfel, s-a decis să rămână cu regele în centru, dar și aici a fost atacat.

15.Nc1-d2 Ta8-d8 16.Nd2-e1 Dc7-c8 17.Ta1-d1 Dc8-a8.

O idee greșită care nu aduce nimic bun negrului. Acum, schimbul calului la c5 dă albului avantaj substanțial.

18.Cb3:c5 d6:c5 (ceva mai bine era 18...b:c5, dar și atunci albul ar fi avut avantaj datorită slăbiciunii câmpurilor d5 și c4) 19. Ne1-g3! Td8:d1 20. Tf1:d1 Da8-b8.

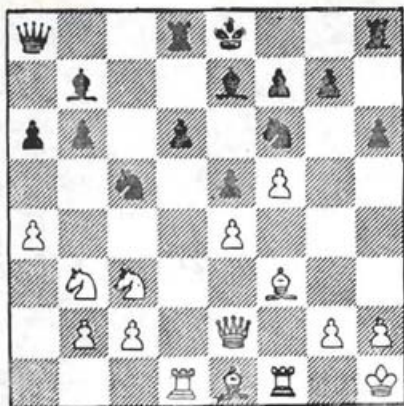


Diagrama 298

Negrul nu poate apăra pionul din e5 cu calul, deoarece ar urma să slăbească punctul d5. Albul are însă posibilitatea să întărească presiunea asupra pionului e5 prin 21.Cc3-d5 Cf6:d5 22.e4:d5 Nc7-d6.

Mutările negrului au fost obligate și acum pregătește consolidarea cu f6, dar aceasta nu va mai fi posibil. De aceea, era mai bine 22... Nf6.

23.f5-f6! g7-g6 (Obiectiv, eel mai bine. După 23... gf6, 24.Ne4, urmat de Nh4 și Tf1, albul ar fi recâștigat pionul, păstrând toate avantajele poziției.

24.Ng3:e5 Re8-d8.

Este evident că 24... N:e5 nu este bine; ar fi putut urma atât 25.Te1, cât și, mai puternic, 25.d6. Ideea plăcerii cu regele pe coloana „d” este motivată și ne-

grul mai păstrează unele speranțe, pionul din d5 fiind blocat. Dar următoarele două mutări spulberă aceste speranțe.

25. Ne5:d6 Db8:d6 26. De2-e7+! Dd6:e7 27.f6:e7+ Rd8-d7 (27... R:e7, 28.d6+ cu pierderea nebulului) 28.d5-d6 Nb7:f3 29.g2:f3 Th8-c8 30.Rh1-g2 g6-g5 31.Td1-d5! Tc8-g8 32.Rg2-g3 f7-f6 33.Rg3-g4 Rd7-c6 34.Rg4-h5!

Albul mai poate câștiga un pion și în acest fel, finalul este mai ușor de câștigat. Nu se poate 34... Rd5 din cauza 35.d7.

34... a6-a5 35.Rh5:h6 Re6-f7 36. Rh6-h5 Tg8-h8 37. Rh5-g4 Th8-h4+ (în slaba speranță 38. Rf5 Tf4 mat).

38.Rg4-g3 Th4-h8 39.f3-f4 g5:f4+ 40.Rg3:f4 Rf7-c6 41.d6-d7 Re6:e7 42.d7-d8 D+ Th8:d8 43. Td5:d8 Re7:d8 44.Rf4-f5 și negrul cedează.

Din exemplele expuse se poate constata cât de importantă este în partidă obținerea de puncte tari, care pot fi exploatate prin pătrunderea figurilor cu exercitarea unei dominații poziționale. De multe ori, planul de joc este orientat spre câștigarea în acest mod a unor mici avantaje și apoi spre acumularea altor avantaje care pot decide soarta partidei.

Unul dintre procedeele care urmăresc provocarea de slăbiciuni este așa la atacul minorității.

Poziția specifică survine mai ales în Gambitul damei, când albul rămîne cu doi pioni pe flancul damei, contra trei pioni ai negrului. Planul strategic al albului urmărește subminarea pionului negru din c6, pentru obținerea unui atac pe coloană semi-deschisă sau chiar și numai pentru a pune stăpînire pe cîmpul d5.

Metoda atacului minorității este destul de complexă, dar noi vom limita expunerea la un exemplu care se încadrează în tema despre cîmpuri slabe.

Mai înainte însă trebuie să amintim că, în general, majoritatea de pioni pe flancul damei este considerată un avantaj. În cele mai multe cazuri roçada făcîndu-se pe aripa regelui, majoritatea de pioni de pe flancul damei are șanse să obțină în final un pion liber. Dar, după cum am mai afirmat, poziția pe tablă trebuie apreciată prin prisma caracteristicilor ei și a dinamismului pieselor. Astfel, deși tema atacului minorității pare să contrazică principiul avantajului majorității de pioni, folosirea procedurii se încheie de multe ori cu succes.

Gambitul Damei, Alehin — Euwe, meci 1935

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Cb1-c3 d5:c4 ♠ a2-a4 ♠ c8-f8 ♠ Cf3-e5 Cb8-d7

7.Ce5:c4 Dd8-c7 8.g2-g3 e7-e5 9.d4:e5 Cd7:e5 10.Nc1-f4 Cf6-d7 11. Nf1-g2 Nf5-e6 12. Cc4:e5 Cd7:e5 13.0—0 Nf8-e7.

Calul din e5 al negrului nu poate fi suficient susținut, deoarece o mutare ca f6 ar slăbi prea mult cîmpul e6.

14.Dd1-c2 (Cu amenințarea Cd5 sau Cc3-b5-d4 și negrul cu greu ar fi putut păstra perechea de nebuni.)

14...Ta8-d8 (14...Da5 15.Cb5!) 15.Tf1-d1 0—0 16.Ce3-b5 Td8:d1 ♠

Dacă ar fi urmat imediat 16...Da5, atunci 17.T:d8 T:d8 18.N:e5 cb5 19.N:b7 Td2 20.Dc6 cu avantaj pentru alb.

17.Ta:d1 Dc7-a5 18. Cb5-d4 Ne6-c8 și a survenit poziția din diagrama 299.



Diagrama 299

19.b2-b4!

„Un început spectaculos al atacului minorității pionilor, al cărui rezultat direct este cucerirea importantului câmp d5. Justificarea tactică a acestei mutări o constituie varianta: 19...N:b4 20.Cb3 Dc7 21.De4 Nc3 (21...Nd6, 22.Dd4) 22.Tc1 Nb2 (sau 22...f5, 23.Dc2) 23.Tc2 f5 24.Db4! cu poziție de câștig.”

19...Da5-c7 20.b4-b5 c6-c5 21.Cd4-f5 f7-f6

„Slăbirea câmpurilor în tabăra negrului asigură victoria albului. Dar și după 21...Nf6 22.Cd6 Td8 23.Cc4! realizarea avantajului pozițional al albului ar fi fost doar o chestiune de timp.”

22.Cf5-e3 Nc8-e6 23.Ng2-d5! Ne6:d5 24.Td1:d5 Dc7-a5 (negrul nu mai are cum să se aplece; nu ajută nici 24...Td8 25.Nf:e5 f6 26.Df5) 25.Cc3-f5 Da5-c1⊕ 26.Rg1-g2 Ne7-d8 27.Nf4:e5 f6:e5 28.Td5-d7! Nd8-f6 29.Cf5-h6⊕ Rg8-h8 30.Dc2:c5 și negrul cedează. Dacă 30...Te8, atunci 31.Dd5 gh6 32.Df7 Ne7 33.T:e7 cu mat inevitabil. (Comentarii după A. Alehin.)

Punctele critice „f2” și „f7”

Am văzut până acum situații în care câmpurile slabe apar datorită structurii pionilor. Un caz aparte de slăbiciune a unor câmpuri este acela al pionilor, mai bine-zis al punctelor de la f2 și f7. Aceste puncte sînt apărate

numai de regi și pot fi supuse atacului combinat de nebun și cal. Chiar și după rocada mică, aceste câmpuri pot deveni ținta atacului printr-diferite procedee, uneori de mare subtilitate, cum este acela din poziția dată de Tarrasch și prezentată în diagrama 300.

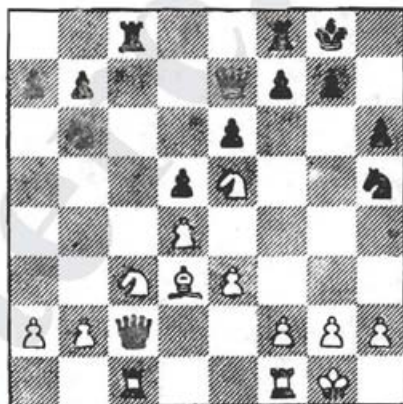


Diagrama 300

albul la mutare

Se poate observa că poziția albului este mai bună datorită razei mai mari de acțiune a pieselor, negrul fiind mai restrîns din acest punct de vedere și avînd un eal slab plasat la h5. Aceasta prilejuiește albului un câștig frumos în cîteva mutări.

1.Nd3-h7⊕, îndepărtînd regele negru la h8. 1...Rg8-h8 2.Nh7-g6! Luarea nebulului duce la atacul simultan al calului asupra regelui și damei. 2...Ch5-

f6 3.Ng6:f7! cu aceeași amenințare, Cg6. 3...De7-d6 4. Ce5-g6+ Rh8-h7 5.Cg6:f8++ Rh7-h8 6.Dc2-h7+ Cf6:h7 7.Cf8-g6 mat.

Nici punctul f2 nu este ferit de atacuri, după cum se poate vedea din partida următoare.

Apărarea franceză, Kapuscinski
— Bălănel, 1947.

1.e2-c4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3. Cb1-c3 Nf8-b4 4.e4-e5 c7-c5 5. a2-a3 Nb4-a5 6.b2-b4 c5:d4 (6... c:b4, 7.Cb5 ba3 8.c3 și albul obține atac) 7.Cc3-b5 Na5-c7 8. Cg1-f3 Cb8-c6 9.Nc1-f4 Cg8-e7 10.Cb5:d4 (Mai indicată era dezvoltarea nebunului la d3.) 10... f7-f6 11.e5:f6 Nc7:f4 12.f6:e7 Dd8:e7 13.Nf1-b5 Nc8-d7 14. 0-0 0-0 15. c2-c3 Ta8-d8 16. Ta1-a2 De7-f6 17.Tf1-e1?

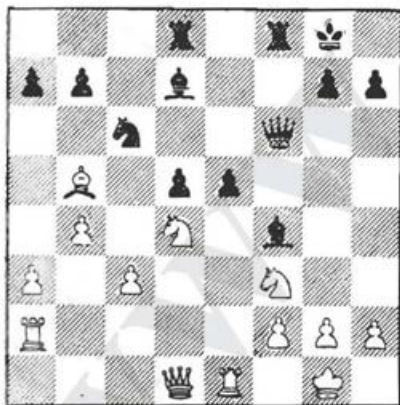


Diagrama 301

17 . . . e6-e5

Aceasta permite negrului atacul asupra pionului f2, printr-o serie de mutări forțate, începând cu 17...e6-e5.

18.Cd4-e2 Nd7-g4! 19.Ce2:f4
Df6:f4 20.Nb5-e2 (obligat) 20...
e5-e4! 21. Cf3-d4 Df4:f2+ 22.
Rg1-h1 Cc6-e5! 23.h2-h3.

La 23.N:g4 D:a2 24.Ce6 Cd3
25.Tf1 Tf2! cu câştig.

23...Ce5-d3 24.Te1-g1 Ng4:
e2 25.Ta2:e2 Df2-g3 26.Cd4-e6
Tf8-f2 și albul cedează. După 27.
T:f2 urmează C:f2 mat.

Diferite forme de atac apar încă din deschidere, cum ar fi în Partida italiană sau în jocul celor doi cai. Acestea în special fac obiectul studiilor teoretice care tratează atacul asupra pionului f2 sau f7, prin sacrificiu de figură și recuperarea cu avantaj a materialului sau cu atac de mat.

Această slăbiciune era cunoscută încă din perioada copilăriei şahului, când jocul urmărea în principal atacul de mat. În opera lui Gioachino Greco (sec. XVII) se găsesc multe exemple de acest fel.

1.e2-c4 e7-e5 2.Cg1-f3 Dd8-f6. Desigur, nu este o mutare bună, dar ideile timpului erau altele. 3.Nf1-c4 Df7-g6. Se vede că negrul a urmărit să câștige un pion. 4.0—0 Dg6-e4? 5.Nc4:f7+ Re8-e7 (5... R:f7 6.Cg5+) 6.Tf1-e1 Dc4-f4 7.Tel:e5+ Re7:f7 8.d2-d4 Df4-f6 9.Cf3-g5 ♞ Rf7-g6

10.Dd1-d3+ Rg6-h5 11.g2-g4+,
urmat de mat.

Sau: 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3
Cb8-c6 3.Nf1-c4 Nf8-c5. Mutări
caracteristice Partidei italiene sau,
în denumirea veche, *Giuoco*
piono.

4.0—0 Cg8-f6 5.Tf1-e1 0—0
6.c2-c3 Dd8-e7 7.d2-d4 e5:d4 8.
e4-e5? (mai bine 8 cd4) 8...
Cf6-g4 9.c3:d4 (vezi diagrama
302).



Diagrama 302

9...Cc6:d4 10.Cf3:d4 De7-
h4 11.Cd4-f3? (Ne3!) 11... Dh4:
f2+ 12.Rg1-h1 Df2-g1+ 13.
Te1:g1 Cg4-f2 mat.

Teoria modernă arată că exis-
tă mijloace suficiente pentru a
evita dificultățile care provin din
slăbiciunea acestor câmpuri, dar
chiar și în zilele noastre, jucă-
torul neavizat poate intra în po-

ziții ca aceea din exemplul ur-
mător.

Morphy contra amator, New
Orleans, 1858.

1 e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-
c6 3.Nf1-c4 Cg8-f6 (Jocul celor
doi cai) 4.d2-d4 e5:d4 5.Cf3-g5.
(Atacul este prematur și negrul
are aici un răspuns bun 5...
Ce5.) 5...d7-d5 6.e4:d5 Cf6:
d5 (se recomandă 6...Ce5 sau
De7+) 7. 0—0 Nf8-e7



Diagrama 303

În poziția din diagrama 303,
albul face o serie de sacrificii, în-
cepînd cu 8.Cg5:f7 Re8:f7 9.
Dd1-f3+ Rf7-e6 10.Cb1-c3! d4:
c3 11.Tf1-e1+ Cc6-e5 12.Nc1-
f4 Ne7-f6 13.Nf4:e5 Nf6:e5 14.
Te1:e5 Re6:e5 15.Ta1-e1+ Re5-
d4 16.Nc4:d5 Th8-e8 17.Df3-
d3+ Rd4-c5 18.b2-b4+ Rc5:b4
19.Dd3-d4+, urmat de mat în

cîteva mutări 19... Ra5 20.Dc5 Ra6 21.Nc4+ b5 22.D:b5 mat.

Forme de exploatare a punctului f7 se pot ivi în diverse deschideri.

Gambitul regelui, Gigorin — Schlechter, Londra, 1899

1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 e5:f4 3. Nf1-c4 Cg8-f6 4.Cb1-c3 Defavorabil pentru alb este 4.e5 din cauza 4... d5! 5.Nb3 Ce4 6.Cf3 Ng4 7.0—0 Cc6, așa cum s-a jucat în meciul Andersen — Morphy.

4... Cb8-c6 5.Cg1-f3 Nf8-b4 6.0—0 (astăzi se știe că mai bine este 6.Cd5) 6... 0—0 7.e4-e5 Cf6-g4 8.d2-d4 d7-d6 9.h2-h3 Cg4-e3 10.Nc1:e3 f4:e3 11.Cc3-d5 Nb4-a5? (11... Ne6!) 12.e5:d6 Dd8:d6? 13.Cf3-g5! Dd6-g6 și a rezultat poziția din diagrama 304.

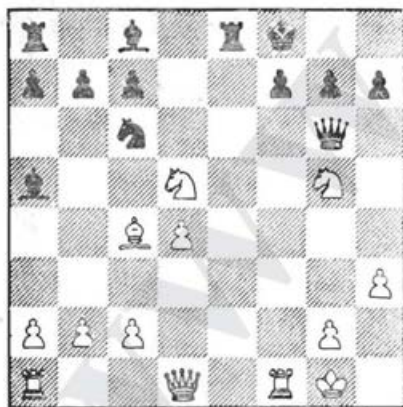


Diagrama 304

Acum urmează sacrificiul de figură: 14.Cg5:f7 Tf8:f7 15.Cd5-e7+ (al doilea sacrificiu) 15... Cc6:e7 16.Nd5:f7+ Dg6:f7 17. Tf1:f7 Rg8:f7 18.Dd1-h5+ și negrul cedează.

Deschiderea engleză, Șubă — Zadrina, Lucerna, 1982

1.c2-c4 Cg8-f6 2.Cb1-c3 e7-e6 3.Cg1-f3 Nf8-b4 4. Dd1-c2!

Cu 4.d4 s-ar fi intrat într-una din variantele Apărării Nimzovici, dar MM Șubă preferă să păstreze specificul Deschiderii engleze care oferă talentului său mai multe posibilități de improvizare decît căile bătătorite ale variantelor teoretice.

4... c7-c5 5.a2-a3 Nb4-a5 6. e2-e3 0—0 7.Nf1-e2 Cb8-c6 8. 0—0 d7-d6 9.d2-d4 Dd8-e7 10. b2-b3 Nc8-d7 11.Nc1-b2 Ta8-c8 12.Ta1-d1 Na5:c3 13.Nb2:c3 Tf8-d8 14.d4:c5. Dezvoltarea armonioasă a albului îi va demonstra în curînd superioritatea, prin ultima mutare albul avînd asigurată și dominația nebunului de negru pe diagonala mare.

14... d6:c5 15.Cf3-g5! e6-e5. Negrul apără în acest mod amenințarea N:f6, urmat de D:h7+. 16.f2-f4 h7-h6 și a survenit poziția din diagrama 305.

Negrul a atacat calul alb din g5 și, după retragerea acestuia, poziția negrului ar fi fost satisfăcătoare. Dar planul calculat de



Diagrama 305
alb la mutare.

alb are subtilități pe care negrul nu le-a întrevăzut.

17.Cg5:f7!

Această lovitură tactică aduce albului un mare avantaj pozițional, prin deschiderea coloanei „f”, o mare rază de activitate a nebunilor și posibilități de pătrundere a damiei.

17... Rg8:f7 (17... D:f7 18. f:e5 și albul recâștigă figura) 18. f4:e5 Cc6:e5 19.Dc2-h7! Nd7-g4 (se amenința 20.Nh5+ Rf8 21. Dh8 mat) 20.Tf1:f6! De7:f6 (20... R:f6 21.Tf1+ Rg5 22. N:g4 C:g4 23.Df5+ Rh4 24. g3+ Rh3 25.Dh5 mat) 21.Td1-f1 Ng4:e2 22.Tf1:f6+ Rf7:f6 23. Dh4-e4 și negrul a cedat. Câștigul albului nu mai prezintă dificultăți: 23... Te8 24.Df4+

Rg6 25.N:e5 Te7 (prevenind atacul pe câmpul g7 după 26. Dg3+) 26.g4 Tf7 (altfel 27.Df5 mat) 27.De4+ Rg5 28.Nf4+ R:g4 (28... Rh4 29. Ng3+ Rg5 30.h4+ Rf6 31. Df5 mat) 29. Dg2+ și negrul pierde nebunul.

Apărarea Caro-Kann, Șubă — Velikov, Lucerna, 1982

1.c2-c4 c7-c6 2.e2-e4 d7-d5 3. e4:d5 c6:d5 4.d2-d4 Cg8-f6 5. Cb1-c3 e7-e6 6.Cg1-f3 Cb8-c6 7.Nf1-d3 Nf8-e7 8.c4:d5 Cf6:d5 9.0—0 0—0 10.Tf1-e1 Cd5-f6 11. a2-a3 b7-b6 12.Nc1-g5 Nc8-b7 13.Nd3-b1 Tf8-e8 14.Dd1-d3 g7-g6 15.Nb1-a2 (iată scopul mutării 13.Nb1: instalarea pe diagonală a2-g7) 15... Ta8-c8 16.Ta1-d1 Cf6-d5 17.Ng5-h6 Cd5:c3 18. b2:c3 Ne7-f8 (18... N:a3 19. Cg4! Nf8 20.Dh3 — sau Df3 — cu atac decisiv, sau, dacă 19... Ne7, 20.C:f7 R:f7 21.N:e6+ Rf6 22.Df3 mat) 19.Nh6:f8 Te8:f8 20.c2-c4 Dd8-f6 21.d4-d5 e6:d5 22.c4:d5 Cc6-a5 23.Cf3-e5 Tc8-d8 24.Ce5-g4 Df7-g7 25.d5-d6 Nb7-a8 26.d6-d7 Ca5-b7 27. Dd3-c3 h7-h5 și a survenit poziția din diagrama 306.

S-a ajuns la o poziție destul de simplificată. Albul nu s-a ferit de schimburi, păstrând însă tot timpul avantaj în inițiativă, prin diverse amenințări pe flancul regelui și în centru. Ideea de câștig este destul de bine ascunsă:

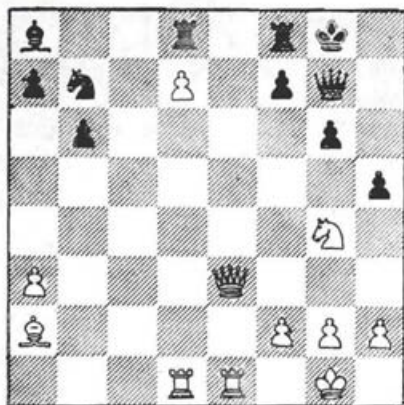


Diagrama 306
albul la mutare

28.Cg4-h6+! Rg8-h7 29.Ch6:
f7! Tf8:f7 30.Na2:f7 Dg7:f7 31.
De3-g5! și negrul cedează (31...
Df8 32.Te7+ Rh8 33.Tde1 ur-
mat de 34. D:g6 și 35. Dh7 mat).

OCUPAREA COLOANELOR

În desfășurarea partidei, figurile intră în joc în ordinea posibilităților de deplasare. Astfel, figurile ușoare, nebunii și caii, pot ocupa mai devreme poziții centrale. Piese grele, dama și mai ales turnurile, intră mai târziu în joc.

Acțiunea turnurilor se exercită și din spatele frontului, susținând înaintarea pieselor sau

atacând de la distanță figurile ori pionii adversarului, dar forța lor se dovedește mai mare prin posibilitatea de pătrundere pe ultimele linii de atac, pe coloane deschise.

Ocuparea sau dominarea coloanelor deschise ori semideschise — pe care se mai află un pion advers — este unul din obiectivele frecvent urmărite în partida de șah. Această luptă este mai ascuțită în jocul de mijloc, însă este tot atât de importantă și în final. Uneori, coloana deschisă nu reprezintă decât o modalitate de schimb a pieselor grele, însă pe aceste magistrale strategice se pot desfășura atacuri puternice, mai ales când colaborează și alte piese. Presiunea culminează, de cele mai multe ori, cu dublarea turnurilor pe orizontala a șaptea, respectiv a doua, și se poate solda cu atac de mat.

În exemplele pe care le vom expune, discuția este limitată la ocuparea unor coloane unice, care pot interveni în diferite sisteme de deschidere. Sperăm ca aceste exemple să fie concludente nu numai în sensul că se ajunge la ocuparea unei coloane importante, dar și prin faptul că acesta a fost chiar punctul de vedere strategic conceput încă din faza de deschidere.

Coloana „a“

Deschiderea coloanei „a“ presupune că centrul se află într-o structură blocată, așa cum a rezultat în partida Capablanca — Treybal, Apărarea slavă, jucată la Karlsbad, 1929.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3. Cg1-f3 e7-e6 4.Nc1-g5 Nf8-e7 5.Ng5:e7 Dd8:e7 6.Cb1-d2 f7-f5 7.e2-e3 Cb8-d7 8.Nf1-d3 Cg8-h6 9.0—0 0—0 10.Dd1-c2 g7-g6 11.Tab1 Cd7-f6 12.Cf3-e5 Ch6-f7 13.f2-f4 Nc8-d7 14.Cd2-f3 Tf8-d8.

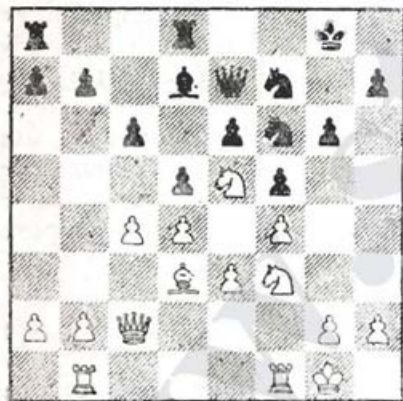


Diagrama 307

Capablanca — Treybal

A rezultat poziția din diagrama 307. Din punct de vedere strategic, albul are o dezvoltare mai bună a figurilor, dar poziția negrului, deși nebunul se împiedică de pionii proprii, este

bine consolidată și descompunerea zidului nu este așa de simplă. O mutare ca c:d5 nu poate folosi albului. Capablanca a început prin organizarea avansării pionilor pe flancul damei pregătite cu mutarea 11.Tab1. A urmat:

15.b2-b4 Nd7-e8 16.Tf1-c1 a7-a6 17.Dc2-f2 Cf7:e5 18.Cf3:e5 Cf6-d7 19.Ce5-f3.

Albul evită schimbul cailor deoarece, în perspectiva evoluției jocului, este preferabil să aibă cal contra nebun, dacă negrul favorizează astfel de tranzacții.

19... Ta8-c8 20.c4-c5

Negrul este bine întărit pe coloana „c“ și albul își va schimba dispozitivul de forțe.

20... Cd7-f6 21.a2-a4 Cf6-g4 22.Df2-e1 Cg4-h6 23.h2-h3 Ch6-f7 24.g2-g4!

Nu este momentul potrivit pentru înaintarea b4-b5, pentru că negrul, după schimbul a:b5, poate neutraliza coloana „a“ cu Ta8.

24... Ne8-d7 25.Tc1-c2 Rg8-h8 26.Tc2-g2 Tf8-g8 27.g4-g5!

Siguranța pozițională a lui Capablanca este remarcabilă. Acum se pregătește marșul pionului „h“, ceea ce obligă negrul la aducerea forțelor în acest sector.

27... De7-d8 28.h3-h4 Rh8-g7! (regele părăsește zona periculoasă) 29.h4-h5! Tg8-h8 30. Tg2-h2 Dd8-c7 31.De1-c3 Dc7-d8 32.Rg1-f2 Dd8-c7 33.Tb1-h1

Tc8-g8 34.Dc3-a1 Tg8-b8 35.
Da1-a3 Tb8-g8?

O greșeală specifică, datorită presiunii poziționale a albului. Acum este posibilă străpungerea, cu avantaj.

36.b4-b5 a6:b5 37.h5-h6! Rg7-f8 38.a4:b5 Rf8-e7 39.b5-b6! Dc7-b8 40.Th1-a1 Tg8-c8 41. Da3-b4 Th8-d8 42.Ta1-a7 Re7-f8 43.Th2-h1 Nd7-e8 44.Th1-a1 Rf8-g8 45.Ta1-a4 Rg8-f8 46. Db4-a3.

Planul strategic al albului s-a încheiat. Ceea ce în poziția din diagramă părea greu de realizat — descompunerea lanțului de pioni cu care s-a încercuit negrul — s-a concretizat prin deschiderea coloanei „a”, după ce albul a inițiat manevre de atac pe flancul regelui, obligînd piesele negre la apărare și îndepărtîndu-le temporar de zona vizată în principal, flancul damei. În continuare, mutările albului au fost făcute probabil pentru a câștiga timp sau, cine știe, pentru a sublinia neputința negrului de a sări peste zidul de piatră (Stonewall) pe care și l-a construit. Abia la mutarea 52 va trece la acțiuni ofensive, avînd ca obiectiv punctul sensibil b7.

46... Rf8-g8 47.Rf2-g3 Ne8-d7 48.Rg3-h4 Rg8-h8 49.Da3-a1 Rh8-g8 50.Rh4-g3 Rg8-f8 51. Rg3-f2 Nd7-e8 52.Cf3-d2 Ne8-

d7 53.Cd2-b3 Td8-e8 54.Cb3-a5 Cf7-d8.

O combinație stil Capablanca încheia partida:

55.Nd3-a6! b7:a6 56.Ta7:d7 Te8-e7 57.Td7:d8, după care negrul a cedat.

Coloana „b”

Deschiderea coloanei „b” poate surveni destul de frecvent în variantele Indienei regelui sau, ca în exemplul de față, în Apărarea slavă. În partida Makagonov — Mokienko, 1964, s-a jucat:

1.d2-d4 d7-d5 2.Cg1-f3 c7-c6 3.c2-c4 Cg8-f6 4.c4:d5 c6:d5 5. Cb1-c3 Cb8-c6 6.Nc1-f4 Ne8-f5 7.e2-e3. c7-e6.

Jocul simetric al negrului nu produce nici o dificultate albului, care rămîne în continuare beneficiarul primei mutări.

8.Cf3-e5!Dd8-b6

Dacă 8... Da5, 9.Nb5 Nb4, albul obține avantaj cu 10.N:c6 b:c6 11.0—0 N:c3 12.b:c3 D:c3 13.Dc1, ca în partida Botvinnik — Tal, 1961.

9.Nf1-b5 Nf8-e7 10.g2-g4! Nf5-g6 11.h2-h4 Cf6-e4 12.h4-h5 Ce4:c3 13.Nb5:c6+ b7:c6 14. b2:c3 Ng6-e4 15.f2-f3 f7-f6 16. Ce5-d3! Ne4:d3 17.Dd1:d3 Db6-b5 18.Re1-d2! Db5-b2 19.Dd3-b2 Db2:c2 20.Rd2:c2 Ne7-d8.

Negrul a lichidat amenințările pe flancul regelui, însă nu a reu-

șit să echilibreze jocul. Coloana „b” nu poate fi neutralizată cu turnurile, pentru că albul controlează câmpul b8. Albul are toate premisele pentru câștig.

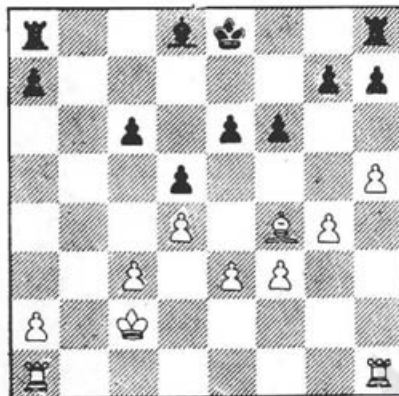


Diagrama 308

21.Thb1! (Celălalt turn trebuie să sprijine înaintarea a2-a4-a5, în cazul că negrul va juca Nb6) 21...Nd8-b6 22.a2-a4 Re8-d7 23.a4-a5 Nb6-c7 24.Tb1-b7! Th8-c8 25.a5-a6! Rd7-d8 26.Ta1-b1 e6-e5 27.d4:e5 f6:e5 28.Nf4-g3 Rd8-e8 29.c3-e4 Re8-f8 30.Tb1-d1 Nc7-d6 31.e4:d5 c6:d5 32.Td1:d5 Tc8-c6 33.Tb7-d7 Nd6-c7 34.Ng3-f2 Ta8-c8 35.Nf2-c5+ Rf8-g8 36.Nc5-b4 h7-h6 37.Td7-e7 și negrul a cedat. Realizarea ideii strategice de ocupare a coloanei „b” a favorizat în final dublarea turnurilor pe linia a șaptea, cu efecte distrugătoare.

Coloana „c”

Această coloană apare drept coloană unică deschisă în unele variante din Gambitul damei, Apărarea franceză și eventual în Apărarea siciliană.

Apărarea franceză, Alehin — Nimzovici, San Remo, 1930

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-c3 Nf8-b4 4.e4-e5 c7-c5 5.Nc1-d2 Cg8-e7 6.Cc3-b5 Nb4:d2+ 7.Dd1:d2 0—0 8.c2-c3 b7-b6.

Încercarea de a dezvolta nebunul din c8 la b7 nu este indicată în această poziție. Mai firesc ar fi fost 8...Cf5, pentru a nu permite albului instalarea calului la d6, așa cum s-a jucat în partida Nimzovici — Lasker, Zürich, 1934.

9.f2-f4 Nc8-a6.

Negrul caută să provoace mutarea a2-a4, pentru a juca apoi Cb8-c6-a5, dar, așa cum se va vedea, acest plan este irealizabil.

10.Cg1-f3 Dd8-d7 11.a4-a4 Cb8-c6 12.b2-b4!

Cu aceasta se interzice manevra calului negru arătată mai sus și se ajunge la deschiderea coloanei „c”.

12...c5:b4 13.c3:b4 Na6-b7 14.Cb5-d6 f7-f5?

O greșeală strategică gravă, într-o poziție și așa destul de slabă. Era necesar 14.a5, pentru a mai întârzia dezvoltarea albului. Dar se vede că Nimzovici s-a

temut de atacul pe flancul regelui, ceea ce nu era deloc în intenția albului.

15.a4-a5! Ce7-c8 16.Cd6:b7 Dd7:b7 17.a5-a6 Db7-f7 18.Nf1-b5

Acum, în orice fel ar continua negrul, el nu mai poate apăra câmpurile c6 și c7.

18...Cc8-e7 19.0—0 h7-h6 20.Tf1-c1 Tf8-c8 21.Tc1-c2 Df7-e8 22.Ta1-c1.

Mai scurtă era calea torpilării pe coloană cu 22.Ta3, 23.Tac3, 24.Dc1.

22...Ta8-b8 23.Dd2-e3 Tc8-c7 24.Tc2-c3 De8-d7 25.Tc1-c2 Rg8-f8 26.De3-c1 Tb8-c8

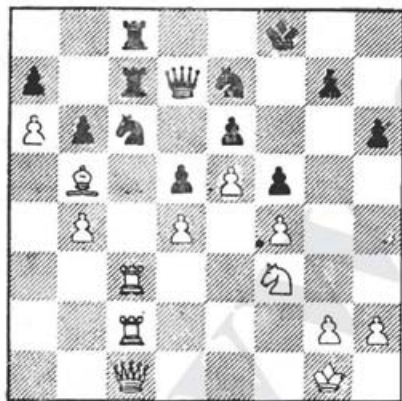


Diagrama 309
dominarea coloanei „c”

27.Nb5-a4!

Ultima verigă a atacului pozițional început cu mutarea 15.a5!

Negrul trebuie să cedeze pionul „b” pentru a salva o figură.

27...b6-b5 28.Na4:b5 Rf8-e8 29.Nb5-a4 Re8-d8 30.h2-h4! și negrul cedează. După câteva mutări de pioni, fără importanță, negrul ajunge într-o poziție de Zugzwang și este silit să joace De8, după care b4-b5 câștigă imediat, așa cum a arătat Alehin în comentariul asupra acestei partide.

Coloana „d”

Deschiderea coloanei „d” este întâlnită în unele variante din Gambitul damei, Sistemul Reti și altele.

Sistem Reti, Janata — Bojkovici, Campionatul mondial de juniori din anul 1963.

1.Cg1-f3 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.b2-b3 Cg8-f6 4.Nc1-b2 Nc8-f5 5.g2-g3 Cb8-d7 6.Nf1-g2 (specific Sistemului Reti: controlul asupra câmpurilor centrale, fără ocuparea timpurie a acestora cu pioni) 6...e7-e6 7.0—0 Nf8-d6 8.d2-d3 Dd8-e7 9.Cb1-d2 0—0 10.Dd1-c2 h7-h6 11.Ta1-d1 a7-a5. 12.e2-e4 d5:e4 13.Cd2:e4 Nf5:e4.

Mai indicat ar fi fost 13...Na3, care ar fi preîntîmpinat mai convenabil amenințarea e4-e5.

14.d3:e4 e6-e5? (Slăbește câmpul f5 care devine accesibil calului alb.) 15.Cf3-h4! Nd6-a3 16.Ch4-f5 De7-c5.

Acum iese în evidență importanța coloanei „d”, pe care albul a reușit să aibă puncte de sprijin.



Diagrama 310
ocuparea coloanei „d”

17.Td1-d2 a5-a4 18.Tf1-d1 a4:b3 19.a2:b3 Cd7-b6 20. Td2-d6 Cf8-e8 21.Td6-d3 Na3:b2 22. Dc2:b2 Ta8-b8 23.Ng2-h3 f7-f6 24.Db2-d2 Ce8-c7 25.Td3-d6 Cc7-e8 26.Cf5-e7+ Rg8-f7 27. Td6-d7! Cb6:d7 28.Dd2:d7 și negrul cedează. La. 28... D:e7 urmează 29.D:e7 și 30.Td7 mat.

Coloana „c”

Partida Torvergsson — Tal, Reykjavik, 1964, Indiana regelui, a decurs astfel:

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 g7-g6 3.Cb1-c3 Nf8-g7 4.e2-e4 0—0 5.

f2-f4 d7-d6 6.Cg1-f3 c7-c5 7.d4-d5 e7-e6 8.Nf1-e2 e6:d5 9.e4:d5.

Albul s-a decis la deschiderea coloanei „e”, apreciind că, la 9. c:d5, pionul e4 rămâne supus atacurilor negrului.

9... b7-b5!?

Specific stilului îndrăzneț al fostului campion mondial. Răspunsul corect al albului ar fi fost acceptarea sacrificiului de pion, 10.c:b5, după care negrul poate răspunde cu 10... a6, deschizând astfel coloane pe flancul damei. Dar albul a considerat mai sigur să ia cu calul.

10.Cc3:b5 Cf6-e4 11.0—0 a7-a6 12.Cb5-a3 Ta8-a7 13.Ne2-d3 Ta7-e7 14.Ca3-c2 Tf8-e8 15.Tf1-c1 Cb8-d7 16.Cc2-e3 Cd7-f6.

A rezultat poziția tipică din diagrama 311, în care iese în evi-



Diagrama 311
ocuparea coloanei „c”

dență ocuparea coloanei „e” de către negru. În acest scop, el a sacrificat un pion.

Presiunea pe coloana „e” este un element strategic suficient pentru a permite jucătorului să conceapă diverse manevre de câștig, prin slăbirea treptată a poziției adverse.

17.Dd1-c2 Cf6-h5 18.g2-g3.

Albul este practic obligat să-și slăbească câmpurile albe de pe flancul regelui, deoarece la 18.Cf1 poate urma 18.Cg5!

18...Ng7-d4!

Schimbul nebunului — considerat în general puternic — pentru că are scopul strategic de a stăpîni definitiv câmpul e3.

19.Cf3-d4 c5:d4 20.Ce3-g2 Ce4-g5! 21.Te1:e7 Cg5-h3+ 22.Rg1-f1 Te8:e7 23.Nc1-d2 Ch5-f6 24.Cg2-h4 Cf6-g4 25.Ch4-f3 Te7-e3! 26.Rf1-g2 Dd8-e7 27.Ta1-e1 Ch3:f4+ 28.g3:f4 Te3:e1 29.Cf3:e1 (Nu se poate lua cu nebunul!) 29...De7-h4 30.Nd2-e1 (Nici o altă posibilitate de a apăra câmpul f2) 30...Dh4:e1+ 31.h2-h3 Cg4-h6 32.f4-f5 Ch6:f5 33.Nc1-f4 Cf5-h4+ 34.Rg2-h2 Ch4-f3+ 35.Rh2-g2 și Ta1 găsește combinația decisivă care începe cu 35...Nc8:h3+!

Dacă 36.R:h3 Dh4 37.Rg2 Ce1, albul pierde dama.

36.Rg2:f3 De1-g1!

Se amenință 37...Ng4+ 38.Re4 f5 mat. Dacă acum 37.Re2, Ng4 38.Rd2 Df2 39.Rc1 De1,

urmat de mat. Sau 37.Nh6 Ng4 38.Rf4 Nh5!, urmat de Dg4 mat. Albul nu a jucat nici una, nici alta, ci s-a „sinucis” cu 37.Nd3: g6 Dg1-g4+ 38.Rf3-f2 Dg4:f4+ 39.Rf2-g1 h7:g6.

ACȚIUNI STRATEGICE PE DIAGONALE

Ca și coloanele, diagonalele sînt magistrale importante pe care se pot iniția acțiuni poziționale de dominație sau de atac, mai ales în colaborarea damei cu nebunul. De aceea, fianchetarea nebunilor este întîlnită în foarte multe deschideri. Teoria modernă a adîncit sistemele de dezvoltare, a căror idee principală urmărește cucerirea unei diagonale, astfel încît să se poată concepe, încă din deschidere, o linie de joc pe motivul exploatării unei anumite diagonale. De altfel, am văzut că aceleași principii stau la baza întocmirii unui plan strategic și pentru ocuparea coloanelor.

În general, presiunea cea mai puternică a nebunilor se exercită pe diagonalele mari, unde periclitează rocada sau turnurile din colțurile tablei, dar și pe alte diagonale ei pot supraveghea de la distanță câmpurile de intrare ale turnurilor. Forța lor se manifestă în special pe diagonalele pe care

lanțurile de pioni plasate pe culoare diferită le lasă libere.

Desigur, nu este suficientă pentru câștig simpla amplasare a nebulului pe diagonală. Acțiunea lui trebuie coordonată într-un complex pozițional care să asigure asaltul asupra unor obiective de atac prin colaborarea cu alte piese. De multe ori, nebulul fianchetat este schimbat, fie forțat, fie pentru obținerea unui avantaj strategic sau tactic.

Dominarea coloanelor cu nebulii în poziții deschise și în colaborare cu alte figuri poate favoriza combinații spectaculoase, de tipul aceloră întâlnite în pozițiile date în diagramele 122, 128, 129, 140, 270.

Vom da câteva exemple care demonstrează realizarea câștigului prin executarea planului strategic bazat pe dominația diagonalelor.

Botvinnik — Reshevski, Amsterdam, 1938, Deschiderea engleză

În prezentarea partidei vom recurge la aprecierile foarte instructive ale lui Botvinnik.

1.c2-c4 e7-e5 2.Cb1-c3 Cb8-c6 3.g2-g3 g7-g6 4.Nf1-g2 Nf8-g7 5.e2-e3 d7-d6 6.Cg1-e2 Cg8-e7 7.d2-d4 e5:d4 8.e3:d4 0—0 9.0—0 Ce7-f5

„Regula dogmatică despre superioritatea nebulului asupra calului este atât de răspândită, încât Reshevski evită varianta 9...

Ng4 10.h3 N:e2 11.C:e2 Cf5 12.d5 Ce5 13.Dc2 Te8 în care probabilitatea negrului de a egala jocul ar fi fost mai mare. În partidă, negrul nu a mai reușit să rezolve problema dezvoltării nebulului damei.”

10.d4-d5 Cc6-e5 11.b2-b3 a7-a5

„Mai activ ar fi fost 11... a6 12.Nb2 b5 13.c:b5 a:b5 14.Dc2 b4 15.Ce4 Na6 cu contrajoc. Negrul nu trebuie totuși condamnat. Găsirea acestui plan la analiza de acasă, după ce partida s-a terminat, este desigur mai ușoară decât la tablă.”

12.Nc1-b2 Ce5-d7 13.a2-a3 Cd7-c5 14.b3-b4 Cc5-d7

„Pare tentant 14... a:b4 15.a:b4 T:a1 16.N:a1 Ca6, dar îndepărtarea calului de la apărarea câmpului f6 ar fi permis albului o inițiativă periculoasă după: 17.Ce4! C:b4 18.g4! Ch6 (sau 18... Ce7 19.N:g7 R:g7 20.Da1+ f6 21.C:f6) 19.N:g7 R:g7 20.Dd4+ f6 21.g5 Cg8 22.C2g3.”

15.Dd1-b3 Cf5-d4

„O greșeală serioasă din partea negrului, după care superioritatea albului devine evidentă. Mai consecvent ar fi fost 15... a:b4 16.a:b4 T:a1 17.T:a1, ceea ce duce la simplificarea jocului.”

16.Ce2:d4 Ng7:d4 17.Ta1-d1, evitând tocmai la timp schimbul turnurilor. 17... Nd4-g7 18.Tf1-e1 a5:b4 19.a3:b4 Cd7-f6 20.h2-

h3 h7-h5 21.c4-c5 Nc8-f5 22. Cc3-b5 Nf5-d7 și a survenit poziția din diagrama 312, în care se poate observa dominația pe diagonale a albului.



Diagrama 312

Negrul a mutat nebunul la d7 și de aici va fi silit să-l ducă la c8. Poate că nu ar fi fost încă târziu 22...g5 pentru a păstra nebunul pe diagonala b1-h7.

23.c5-c6 b7:c6. Mai indicat era 23...Nc8 care nu ar fi permis albului lărgirea sferei de activitate a turnului și nebunului.

24.d5:e6 Nd7-c8

La 24.Ne6, albul ar fi obținut ușor victoria după 25.T:e6 f:e6 26.Cd4 De7 27. C:e6 Df7 28. N:f6 N:f6 (28...D:f6 29. C:f8 ± R:f8 30. Td3) 29. Nd5 Rh8 30.Cf4 Dg7 31.Dd3.

25.Cb5:d6

„Urmarea firească a greșelii de la mutarea 23 a negrului. Poziția albului este desigur câștigată, dar la o astfel de mutare nu te poți decide atât de ușor, deoarece varianta 25...c:d6 26.c7 D:c7 27.N:a8 N:h3 ar putea da oarecari contrașanse negrului. Totuși, după 27.Nh1, pionul b4 trebuie să decidă rezultatul partidei.”

25...Nc8-e6

„În mare criză de timp, S. Reshevski face o mutare fără sens, la care albul poate răspunde simplu 26.Cc4. Avînd în vedere lipsa de timp a partenerului, albul preferă să meargă la anumite complicații.”

26. Te1:e6 f7:e6 27. Cd6-f5 (27. D:e6? Rh7 cu pierderea calului)
27... Dd8-e8 (27... D:d1 ♞ 28. D:d1 e:f5 era ceva mai bine, deși
n-ar fi făcut decât să lungească
puțin lupta) 28. Cf5:g7 Rg8:g7
29. Td1-d7+ Tf8-f7 30. Nb2-e5
Rg7-g8 (30... T:d7 31. c:d7 cu
cîștigul turnului) 31. Td7:c7 Tf7:
c7 32. Ne5:c7 Ta8-a1+ 33. Rg1-
h2 Ta1-a7 34. Nc7-e5 Ta7-f7 35.
c6-c7 Cf6-d7 36. Db3-c2 Tf7-f8
37. c7-c8D și negrul a cedat.

Un alt exemplu tematic ne oferă partida Gutop — Roschal jucată în Campionatul Moscovei, 1963, o siciliană cu fianchetarea nebunului.

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cb8-c6
3.d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Dd8-c7
5.Cb1-c3 e7-e6 6.g2-g3 a7-a6 7.

Nf1-g2 b7-b5 8. 0—0 Nc8-b7 9. Nc1-e3 Cg7-f6 10.Cd4:c6 (schimbul nu era obligat și nici indicat) 10...Dc7:c6 11.a2-a3 și a rezultat poziția din diagrama 313.

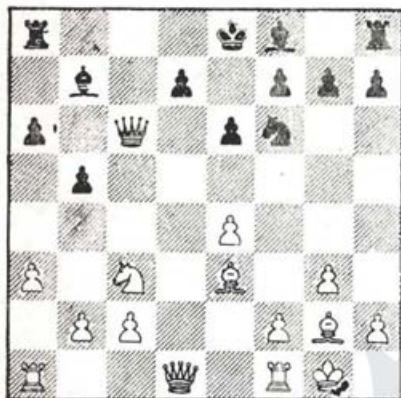


Diagrama 313

negrul stăpânește diagonala albă

Punctul de vedere strategic al negrului este limpede. Deși are dama în fața nebulului de cîmpuri albe, poziția acesteia este foarte bună; albul nu poate neutraliza diagonala albă, neavînd posibilitatea să apere cu încă o piesă nebulul din g2, pentru a putea efectua mutarea de eliberare e4-e5. Toată acțiunea negrului se concentrează asupra sprijinirii acestei diagonale, pentru a dezlănțui atacul asupra regelui alb.

11...h7-h5! 12.Dd1-e2 h5-h4 13.Nc3-g5.

Mai bine era 13.Tad1. Probabil că albul s-a temut de intervenția calului negru.

13...h4:g3 14. h2:g3 Nf8-c5 15.a3-a4 b5-b4 16.Cc3-d5

Mutarea-surpriză a albului, pregătită cu 15.a4. Dacă 16...e:d5, 17.e:d5 și negrul pierde dama. A urmat însă:

16...Cf6:d5 17.e4:d5 Dc6-d6 și albul, neobservînd posibilitățile reale ale negrului, a jucat 18.Ng5-f4, în loc de 18.Ne3 și după răspunsul 18...Dd6:d5!! a cedat, matul la h1 fiind imparable.

Un exemplu de strategie pe diagonale, specifică în Indiana regelui și strălucit realizată, ni-l oferă partida Flohr — Larsen, Copenhaga 1966.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 c7-c5 3.d4-d5 e7-e5 4.Cb1-c3 d7-d6 5. e2-c4 g7-g6 6.Nf1-d3 Nf8-g7 7. Cg1-e2 Cb8-d7 8.h2-h3 a7-a6!

Negrul intenționează să joace Ch5, urmat de Cf4, pentru ca, după schimburile pe cîmpul f4, să ia sub control diagonala neagră. Dar 8...a6 este utilă în acest moment, pentru că manevra amintită se poate realiza și după ce albul joacă Ne3, negrul cîștigînd astfel un tempo în realizarea strategiei, deoarece albul va trebui să mai piardă un tempo, mutînd nebulul din e3.

9.Nc1-e3 Cf6-h5! 10.Dd1-d2.

Mutare care stînjenește atît f7-f5, cît și b7-b5. Dacă 10. a4,

atunci 10...0—0 11.Dd2 Cf4!? 12.C:f4 e:f4 13.N:f4 Ce5 14.Ne2 f5 și negrul preia inițiativa.

10...0—0. Acum, la 11. 0—0—0 poate urma 11...b5! Albul preferă să-l oblige pe adversar la jertfa unui pion prin 11.g2-g4!? Ch5-f4 12.Ce2:f4 e5: f4 13.Ne3:f4 Cd7-e5 14.Nd3-e2 b7-b5!

Mutare consecventă. Dacă 14. f5?, atunci 15.g:f5 g:f5 16.Tg1! Acum se vede importanța mutării 8...a6.

15.c4:b5 a6:b5 16.Cc3:b5 Ta8-a4! Turnurile au un rol important în colaborare. 17.Cb5-c3 Ta4-d4 18.Dd2-e3 Tf8-e8 19.De3-g3.

Este greu de condamnat această mutare, explicabilă în pozițiile în care jucătorul se află sub inițiativa adversarului, însă la 19.g5 era posibil atât 19...Cc4, cât și 19...f5, cu joc bogat pentru negru.

19...g6-g5! 20.Nf4-e3 Ce5-g6! 21.Ne2-b5.

Dacă 21.N:d4 c:d4 22.Cb5 T:e4 23.C:d6 T:e2 24.R:e2 Cf4, urmat de D:d6. La 21. 0—0, Ne5 22.Df3 Ch4 23. Dh1 Tb4 etc. Apărarea pionului din e4 cu f3 duce la pericole pentru alb, în continuarea 21...Tb4 22.Nc1 Cf4 și se amenință atât T:b2, cât și Db6.

A rezultat poziția din diagrama 314.



Diagrama 314

21...Te8:e4

21...Te8:e4! 22.Cc3:e4 Td4:e4 23. 0—0?

Mai bine 23.Nd3 Da5 24. Rf1 Cf4! 25. N:e4 Na6+ 26. Rg1 Ce2+ 27. Rg2 C:g3 28. R:g3 N:b2.

23...Te4-b4 24. Nb5-d3 Ng7-e5 25. Dg3-f3 Cg6-h4 26.Df3-d1 De8-f6 27. a2-a3 Ch4-f3+ 28. Rg1-g2 (sau 28. Rh1 N:g4 29. a3:b4 Dh6) 28...Nc8:g4! 29. a3:b4 Cf3-h4+ 30.Rg2-g1 Ng4:d1 31. Tf1:d1 c5:b4 32.Nd3-e4 Ne5:b2 33.Ta1-a8+ Rg8-g7 34. Ta8-b8 Nb2-c3 35.Tb8:b4!? Ch4-f3+ (35...N:b4 36.Nd4) 36. Ne4:f3 Df6:f3 37. Td1-d3 Nc3-e5 38.Tb4-g4 h7-h6 39. Td3-d2 Df3:h3 40. Tg4-g2 f7-f6 și albul a cedat.

IZOLAREA FIGURILOR

Această concepție strategică a fost aplicată în mod magistral de marele campion mondial J. R. Capablanca. Ideea de bază constă în izolarea uneia sau chiar a două figuri de principalul obiectiv al grupărilor de forțe. Capablanca coordona această strategie cu precizie, pregătind din timp gruparea necesară a forțelor și apoi folosind superioritatea obținută în celălalt sector unde avea o piesă în plus în joc, pentru a da lovitura decisivă, după ce a eliminat prin schimb piesele adversarului.

Exemplele expuse demonstrează din plin nu numai tema propusă, ci și faptul că, studiind foarte bine anumite strategii, se pot obține arme importante pentru obținerea de avantaj în partidă.

Jocul celor patru cai, Winter — Capablanca, Hastings, 1919.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3. Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nf1-b5 Nf8-b4 5. 0—0 0—0 6.Nb5:c6 d7-c6 7. d2-d3 Nb4-d6 8. Nc1-g5.

Albul nu a jucat corect deschiderea. Era mai bine 6.d3 în loc de 6.N:c6. De aceea, la mutarea 8 are dificultăți în alegerea unei continuări convenabile. Și acum era mai indicat 8.h3, urmat de 9.Ne3, situație în care ar fi fost dificil pentru negru

să demonstreze avantajul perechii de nebuni.

8... h7-h6 9. Ng5-h4

Albul nu înțelege strategia negrului, altfel ar fi jucat 9.Nd2.

9... c6-c5 (vezi diagrama 315)

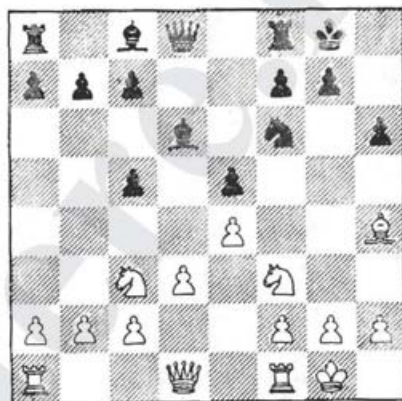


Diagrama 315

acțiune de izolare a nebului alb

Această mutare invită pe alb la greșeala 10.Cc3-d5?, dar ea este făcută și în scopul de a menține pionul negru la e5. Acum, nebulul alb va rămâne izolat de lanțul de pioni negri, după mutarea 10... g7-g5! 11.Cd5: f6+ Dd8:f6 12.Nh4-g3 Nc8-g4 13.h2-h3 Ng4:f3 14.Dd1:f3 Df6: f3 15. g2:f3 f7-f6.

După aceste schimburi, albul a rămas cu nebulul închis la g3. El nu poate fi eliberat decât cu sacrificiul unui pion (f3-f4

și f2-f3), dar aceasta necesită timp, pe care negrul îl poate folosi în acțiuni utile. Nebunul negru poate, însă, lucra pe flancul damei. Pentru Capablanca, acest avantaj este suficient pentru câștig, astfel că a decis repede finalul în favoarea sa.

16.Rg1-g2 a7-a5 17. a2-a4 Rg8-f7 18.Tf1-h1 Rf7-e6 19. h3-h4 Tf8-b8!

Negrul privește cu indiferență acțiunea albului pe flancul regelui. Coloana „h” este fără importanță.

20.h4:g5 h6:g5 21. b2-b3 c7-c6 22. Ta1-a2 b7-b5 23. Th1-a1 c5-c4 24.a4:b5 (sau 24.d:c4 b:c4 25.b:c4 și negrul poate continua decisiv cu Tb4, urmat de Tab8 și T:c4) 24...c4:b3 25. c2:b3 Tb8:b5 26. Ta2-a4 Tb5:b3 27. d3-d4 Tb3-b5 28. Ta4-c4 Tb5-b4 29. Tc4:c6 Tb4:d4 și albul cedează.

Un alt exemplu îl constituie Partida spaniolă, Morrison — Capablanca, New York, 1918.

1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-b5 d7-d6 4.Cb1-c3 Nc8-d7 5.d2-d4 e5:d4 6.Cf3:d4 g7-g6 7.Cd4-f3 Nf8-g7 8.Nc1-g5 Cg8-f6 9. Dd1-d2 h7-h6!

Mutarea aceasta are un dublu scop: pe de-o parte împiedică apariția nebulului alb la h6, iar pe de alta, în cazul retragerii lui la h4, negrul are la dispoziție g6-g5, încercînd izolarea nebulului alb, la fel ca în exemplul

precedent, ceea ce de fapt s-a și întîmplat. Albul, în loc să retragă nebulul la e3, chiar dacă acesta nu este un loc prea bun pentru moment, l-a jucat la h4.

10.Ng5-h4? 0—0 11. 0—0—0 Tf8-e8 12. Th1-e1 g7-g5! 13. Nh4-g3 Cf6-h5 14. Cc3-d5 a7-a6! Figurile albe sînt sistematic respinse. După 15.Nb5-d3 Nd7-e6 16. c2-c3 a rezultat poziția din diagrama 316.



Diagrama 316

16...f7-f5!

Albul nu a întrevăzut planul strategic al negrului, altfel ar fi retras nebulul de la b5 la f1, nu 15.Nd3. În poziția din diagramă se poate vedea că negrul profită de această inexactitate.

16...f7-f5! 17.h2-h4 (loc pentru nebul, dar mai bine ar fi fost h2-h3) 17...f5-f4 18.h4:g5

O tentativă de contrajoc. Dacă acum 18...f:g3, 19.g:h6 Ne5 20.Th1 N:d5 21.T:h5, și negrul se află sub atac. Dar un maestru de subtilitate a lui Capablanca nu poate fi derutat atât de ușor. Consecvent, el a jucat:

18.h6:g5 19.Te1-h1 Ne6-f7! 20. Rc1-b1 Cc6-e5.

Nici acum negrul nu se grăbește să ia nebunul din g3, în obiectiv fiind izolarea lui. Mai important este să schimbe piețele adverse în joc.

21.Cf3:e5 Te8:e5 22. Ng3-h2 Ch5-f6.

După schimbul calului din f3, negrul dorește să înlăture și calul din d5, care este cheia apărării albului. Centrul alb este puternic atacat și albul trebuie să caute, cu orice preț, un contrajoc pentru intrarea în acțiune a nebunului. Luarea calului din f6 ar aduce dama neagră în poziție mai activă, în plus ar permite intrarea turnului, cu efect, pe flancul damei.

23.g2-g3! Cf6:e4 24. Nd3:e4 Te5:e4 25.g3:f4 c7-c6! 26.Cd5-e3 Dd8-a5 27.c3-c4. (Albul, fiind sub atac, caută salvarea în formula de final ce rezultă după schimbul damelor.) 27...Da5:d2 28. Td1:d2 g5:f4 29. Ce3-g4 Nf7-g6 30. Rb1-a1 Ta8-e8 31. a2-a3 Te4-e1+ 32. Th1:e1 Te8:e1+ 33. Ra1-a2 Ng6-f7 34. Ra2-b3 d4-d5 35. Nh2:f4 d5:c4+ 36. Rb3-b4 c4-c3 37.b2:c3 Te1-e4+

38.c3-c4 Te4:c4+ 39.Rb4-a5 Tc4:f4 40.Td2-d8+ Rg8-h7 41. Td8-d7 Nf7-e6 și albul a cedat.

Tot într-o Partidă spaniolă, Capablanca, de astă dată la alb, reușește să-și pună în aplicare ideile, în situația în care negrul dezvoltă nebunul din e8 la g4.

Capablanca—Bogoliubov, Londra, 1922.

1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-b5 a7-a6 4.Nb5-a4 Cg8-f6 5. 0—0 Nf8-e7 6.Tf1-e1 b7-b5 7.Na4-b3 d7-d6 8.c2-c3 0—0 9.d2-d4 e5:d4 10.c3:d4 Ne8-g4 11. Nc1-e3 Cc6-a5 12. Nb3-c2 Ca5-c4 13. Ne3-c1 c7-c5 14.b2-b3 Cc4-a5 15.Nc1-b2 Ca5-c6 16.d4-d5 Cc6-b4 17.Cb1-d2 Cb4:c2 18. Dd1:c2 Tf8-e8 19. Dc2-d3 h7-h6 20. Cd2-f1 Cf6-d7.

Albul a blocat centrul și are o structură bună de pionii. Poziția este însă destul de promițătoare pentru negru. Prin schimbul nebunului, după Nf6, el poate încerca să valorifice superioritatea pionilor pe flancul damei.

21.h2-h3 Ng4-h5?

Ca și în partida precedentă, adversarul lui Capablanca nu își dă seama de sensul modestei mutații h2-h3, altfel ar fi luat calul de la f3 și planul strategic al albului, de izolare a nebunului, nu ar mai fi fost posibil. S-a creat o prejudecată ce mai stăruie și astăzi, potrivit căreia nebunul este mai valoros decât ca-

lul. În șah trebuie înlăturate asemenea idei dogmatice, valoarea pieselor fiind determinată de participarea lor activă la joc.

22.Cf3-d2 Ne7-f6 23.Nb2:f6 Dd8:f6 24.a2-a4 c5-c4 25.b3:c4 Cd7-c5 26. Dd3-e3 b5:a4 27. f2-f4 Df6-e7 28. g2-g4 Nh5-g6 29.f4-f5 Ng6-h7 și a rezultat poziția din diagrama 317.



Diagrama 317
izolarea nebulului negru

Negrul are unele compensații pentru izolarea nebulului în stăpânirea cimpului e5 și poziția dominantă a calului din c5. Albul trebuie să manevreze astfel încât să schimbe negrului calul din c5, după care superioritatea unei piese în plus în joc se va face simțită.

30.Cf1-g3 De7-e5 31. Rg1-g2 Ta8-b8 32. Ta1-b1 f7-f6 33. Cd2-

f3 Tb8-b2+ 34. Tb1:b2 De5:b2+ 35. Te1-e2 Db2-b3 36. Cf3-d4! Db3:e3 37. Te2:e3 Te8-b8 38. Te3-c3 Rg8-f7 39. Rg2-f3. Tb8-b2 40. Cg3-e2 Nh7-g8 41. Cd4-e6!

Mutare făcută la timp, înainte ca regele să poată juca la e7, ceea ce i-ar fi permis negrului să ia calul din e6 cu nebulul reînviat. Acum, dacă 41... C:e4, urmează 42.R:e4 T:e2 43. Rd4, cu avantaj decisiv. Nu era bine nici 41... C:e6, d:e6, și nebulul rămîne definitiv închis.

41... Cc5-b3 42.c4-c5 d6:c5 43. Ce6:c5 Cb3-d2+ 44. Rf3-f2 Rf7-e7 45. Rf2-e1 Cd2-b1 46. Te3-d3 a4-a3 47.d5-d6+ Re7-d8 48.Ce2-d4! Tb2-b6 (altfel, 48... a2 49. Cc6, urmat de mat) 49. Cd4-e6+ Ng8:e6 50. f5:e6 Tb6-b8 51. e6-e7+ Rd8-e8 52. Cc5:a6 și negrul cedează.

Această strategie pentru izolarea unei figuri se poate prezenta în forme mai rafinate în alte deschideri moderne, așa cum a demonstrat Capablanca.

Sistem Reti, Capablanca — Lienthal, Moscova, 1936.

1.Cg1-f3 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.b2-b3 Nc8-f5 4.Nc1-b2 e7-e6 5.g2-g3 Cg8-f6 6.Nf1-g2 Cb8-d7 7.0—0 h7-h6 8.d2-d3 Nf8-e7 9.Cb1-d2 0—0 10.Ta1-c1 a7-a5 11.a2-a3 Tf8-e8 12.Tc1-c2 Nf5-h7 13.Dd1-a1 Ne7-f8 14. Tf1-e1 Dd8-b6 15. Ng2-h3 (împotriva amenințării 15... Cg4

și 16...Nc5, vizînd cîmpul f2)
15...Ne7-c5 16. Te1-f1 Nc5-f8
17.Tc2-c1 Ta8-d8 18.Tf1-e1
Nf8-c5 (Negrul vrea probabil să
provoace d3-d4, pentru a-și e-
libera nebunul din h7.) 19.Te1-
f1 Nc5-f8 20. Nh3-g2 Nf8-d6.



Diagrama 318

Care este ideea strategică?

În această poziție, raza de acțiune a nebunului din h7 este foarte limitată. Pentru a-l menține în afară de joc, albul trebuie să păstreze pionii la d3 și e2, acționînd pe flancul damei, prin metoda pe care am văzut-o și înainte: schimbul pieselor în sectorul unde albul are în joc o piesă în plus.

21.Cf3-e5 Nd6:e5 22. Nb2:e5 Cd7:e5 23. Da1:e5 Cf6-d7 24. De5-b2 Cd7-f6? (Era necesar 24...c5! și Cd7-b8-c6).

25.b3-b4! (consecvent, spre un final ușor avantajos) 25...a5:b4 26. Db2:b4 Db6:b4 (Dacă negrul retrage dama, albul obține atac pe coloana „b”). 27.a3:b4 Td8-a8 28.Tc1-a1.

Redăm în continuare comentariul lui Capablanca: „Aceasta este poziția pe care albul a avut-o în vedere încă de la mutarea 21. Finalul îi convine din cauza punctului de sprijin a5, care-i va putea permite dublarea turnurilor pe coloana «a». În afară de aceasta, lanțul de pioni b7-c6-d5 se află sub bătaia nebunului din g2, în timp ce nebunul din h7 este pentru mult timp scos din joc”.

28...Cf6-d7 29. Cd2-b3 Rg8-f8 30. Ta1-a5 d5:c4?

„Aceasta se dovedește o greșeală hotărîtoare. Singura apărare constă în 30...Re7 31. Tfa1 T:a5 32. T:a5 Rd6 33. Ta7 Rc7 34. Ca5 Tb8 35. c5. Cu toate că negrul este blocat, forțarea cîștigului nu se vede.”

31. d3:c4 Cd7-b6 32. Ta5:a8 Te8:a8 33. Cb3-a5 Ta8-a7 34. Tf1-d1 Rf8-e8 (insuficientă era și continuarea 34...Re7 35. N:c6!) 35. Ca5:b7! (decisiv) 35...Ta7:b7 36. Ng2:c6+ Tb7-d7 37. c4-c5 Re8-e7 38. Nc6:d7 Cb6:d7 39. c5-c6 Cd7-b6 40. c6-c7 Nh7-f5.

„Nebunul paralizat timp de 18 mutări intră în joc, tîrziu însă,

cînd nu mai poate schimba rezultatul partidei.”

41. Td1-d8 e6-e5 42.Td8-b8 Cb6-c8 43. b4-b5 Rc7-d6 44. b5-b6 Cc8-e7 45.Tb8-f8 Nf8-c8 46. Tf8:f7 Ce7-d5 47.Tf7-g7 Cd5:b6 48.Tg8-h7 Cb6-d5 49.Th7:h6+ Rd6:c7 50. e2-e4 Cd5-e7 51. f2-f3 Rc7-d7 52.h2-h4 Rd7-e8 53.Th6-f6 Ce7-g8 54.Tf6-c6 și negrul a cedat. După 55.Tc5 cade și pionul din e5.

S-a putut observa felul cum Capablanca urmărește izolarea nebulului după un plan sistematic. Aceasta este posibil mai cu seamă împotriva jucătorilor care țin să păstreze nebulul, considerînd că este mai bun decît cazul. Izolarea nebulului poate lua și alte forme. În partida G. Garcia — Hölzl, Olimpiada din Lucerna, 1982, în Apărarea Grünfeld s-a jucat:

1. d2-d4 Cg8-f6 2. Cg1-f3 g7-g6 3.c2-c4 Nf8-g7 4.Cb1-c3 d7-d5 5.c4:d5 Cf6:d5 6.Dd1-b3 Cd5-b6 7. e2-e4 0—0 8. Nc1-e3 Nc8-g4 9. Ta1-d1 Ng4:f3 10. g2:f3 e7-e6 11. h2-h4 Cb8-ċ6 (era necesar 11... h5) 12.Cc3-e2 a7-a5 13.a2-a3 a5-a4 14.Db3-c2 Ta8-a5, ajungîndu-se în poziția din diagrama 319.

Albul a permis dublarea pionilor pe coloana „f”, renunțînd la rocadă, dar regele alb este bine apărat în centru. Negrul încear-

că să aducă în joc turnul din a8 pentru a interveni pe flancul re-

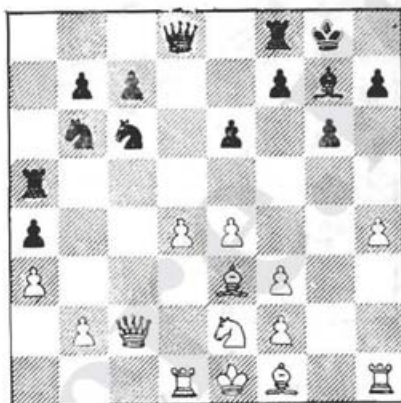


Diagrama 319

gelui unde albul are coloană semideschisă. Planul negrului se dovedește însă fragil. Cu mutarea următoare, albul închide atît drumul turnului, cît și pe acela al nebulului negru.

15.e4-e5! Dd8-d5 16. h4-h5! Dd5:f3.

Luarea la h5 ar slăbi prea mult poziția regelui negru. De aceea negrul preferă să ia pionul de la f3, pe care albul nici n-a încercat să-l apere, avînd în plan obiective mai importante: mobilizarea figurilor și închiderea nebulului negru la h8.

17.Th1-h3 Df3-f5. Schimbul damelor nu îmbunătățește situația negrului. 18. Dc2:f5 e6:f5 19. h5-h6! Ng7-h8.

VI. TEORIA FINALURILOR

Finalul este faza partidei care este cel mai sistematic analizată. Numărul redus al pieselor rămase pe tablă face posibilă stabilirea pozițiilor tipice. Astfel, de-a lungul timpurilor, teoria finalurilor s-a îmbogățit cu nenumărate analize ale pozițiilor rezultate în partide și prin contribuția teoreticienilor.

Printre lucrările mai importante care tratează finalurile se remarcă *Basic Chess Endings* a lui R. Fine, *Finalurile în partida de șah* a lui G. Lisîțin și cele trei volume apărute sub redacția lui I. Averbach.

Finalul reprezintă în bună măsură un exercițiu independent de jocul competițional. Logica strictă care îl caracterizează are deseori soluții surprinzătoare și

multe elemente artistice. De aceea, la studiul finalurilor trebuie adăugată și creația compoziției șahiste. În acest domeniu, o contribuție masivă au adus-o în special N. Grigoriev și G. Kasparian.

Capitolul de față cuprinde o serie de finaluri a căror cunoaștere, împreună cu a celor incluse în capitolele I și III, reprezintă o primă etapă în pregătirea jucătorului de șah.

Turn și doi pioni contra turn

De obicei, turnul și doi pioni legați câștigă împotriva turnului singur, dar atît realizarea câștigului, cît și obținerea remizei cer de multe ori manevre de mare finețe.

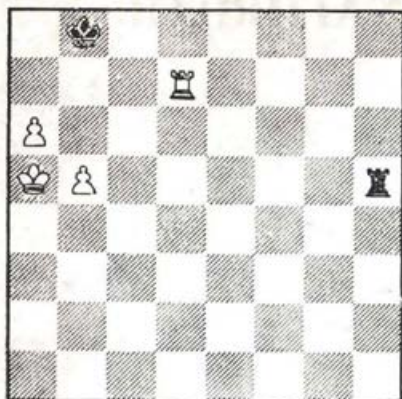


Diagrama 321
albul câștigă

În poziția 321, albul câștigă indiferent cine este la mutare, negrul neavînd decît mutări de așteptare (Ra8 sau Tg5). La 1... Rc8, câștigă 2.a7! Ideea de câștig se bazează pe schimbul turnurilor: 1.Rb6 Th6+ 2.Rc5 Th5+ 3.Rc6 Th6+ 4.Td6 Th8 (4... Th1 5. Td8+ Ra7 6.b6+ R:a6 7.Ta8 mat) 5.b6 Tg8 6.Te6 (sau 6.a7+ Ra8 7.Rb5, urmat de 8. Ra6 și 9.b7 mat) 6... Td8 (împiedică 7.Rd7 și 8.Te8) 7.Te7 Ra8 8.Rc7 Tb8 9.Te6 (cedînd rîndul la mutare) 9... Th8 10. Rd7 Th7+ 11.Te7 Th8 12.Te8+ și, după schimbul turnurilor, albul câștigă.

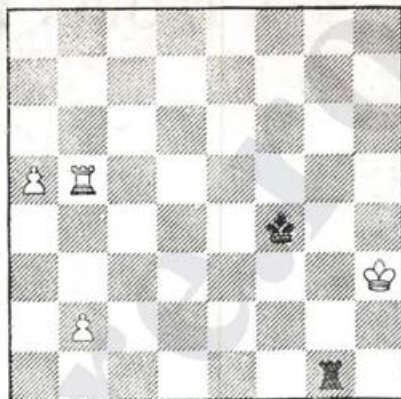


Diagrama 322
albul câștigă

În poziția 322, albul câștigă, putînd înainta pionii și fără intervenția regelui: 1... Ta1 2. b4 Re4 3.Tb6 Rd5 4.a6 Ta2 5.b5 Rc5 6. Tb7 Ta1 7.a7 și nu se poate împiedica 8.b6, 9.Tb8 și transformarea la a8. Sau 1... Tg8 2.b4 Ta8 3.Tb6 Re5 4.a6 Rd5 5.b5 Rc5 6.Tb7 Rd6 7. a7 Rc5 8. b6, urmat de 9.Tb8.

În poziția 323, pionii foarte avansați asigură câștigul. Cu albul sau cu negrul la mutare, manevra este aceeași: 1.Ra5 Th5+ 2.Tb5 Th8 3.Tb6! (3.Tc5? Th6! și remiză) 3... Th5+ 4.Rb4 Regele negru nu poate lua turnul din b6, deoarece pionul din

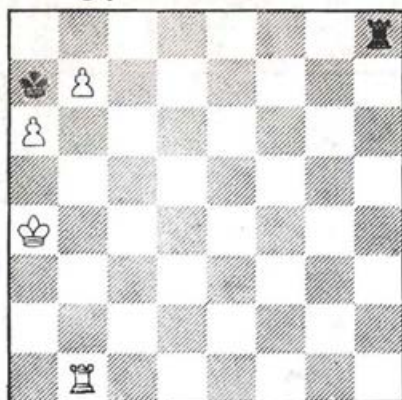


Diagrama 323
albul câștigă.

cu pionii la a5 și b6, remiză b7 se transformă în damă cu șah. Această modalitate de câștig nu mai este posibilă cu pionii la a5 și b6.

4... Th4+ 5. Rc5 Th5+ 6. Rd4 Th4+ 7. Re5 Th5+ 8. Rf4 Th4+ 9. Rg5 Th8 10. Tc6! Mutarea de câștig. 10... Rb8 11. Rg6 Tf8 12. Rg7 Td8 13. Rf7 Th8 14. Re7 Th7+ 15. Rd6 Th6+ 16. Rc5 Th5 17. Rb6 Th8 18. a7 mat.

Una din pozițiile de remiză este prezentată în diagrama 324. 1. Rc8 Tg7 2. Td7 Tg8+ 3. Td8 Tg7 4. Rb8 (4. Td6 R:b5=) 4... Th7 5. Td6+ Rc5! (5... R:b5 6. a7! Th8 7. Rc7 Th7+ 8. Td7; sau 7... Ta8 8. Rb7) 6. a7 (6. Te6 R:b5 7. a7 Th8+ =; sau 6. b6 R:d6 7. Ra8 Th8+ 8. Ra7 Rc6 9. b7 Rc7 10. b8D T:b8 pat)

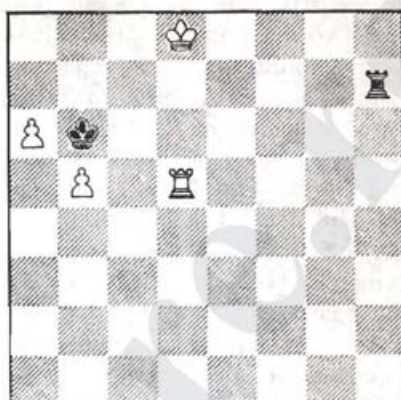


Diagrama 324
remiză

6... R:d6 7. b6 Th8+ 8. Rb7 Rc5 9. Ra6 Th1! și remiză. La 10. a8D, Ta1+ 11. Rb7 T:a8 12. R:a8 R:b6, iar la 10. Rb7, poziția se repetă cu 10. Th7+.

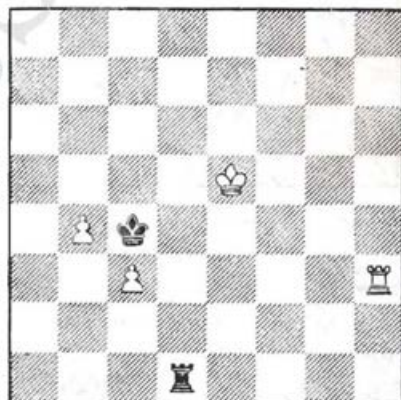


Diagrama 325
remiză

Altă formă de remiză apare în poziția 325. Regele alb este tăiat și nu poate susține înaintarea pionilor pe care regele negru îi blochează. Singura încercare de câștig ar fi cedarea pionului din c3 și înaintarea celui din b4. 1. Th8 R:c3 2. b5 Tb1 3. Tb8 Rc4 4. b6 Rb5! (4... Rc5? 5.Tc8+ Rb5 6.b7 — 5... R:b6 6. Tb8+) 5. Rd6 Ra6 6. Rc7 Tc1+ 7. Rd7 Tc2, cu egalitate. În situația cu regele alb la c6 sau b6, albul câștigă.

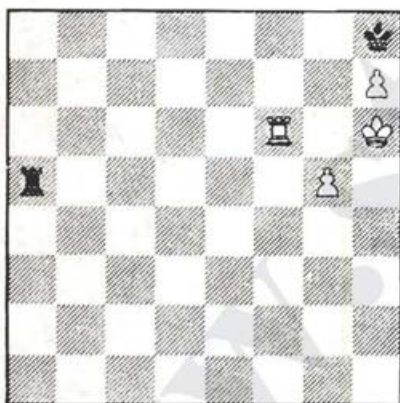


Diagrama 326
negrul la mutare, remiză

În unele cazuri, remiza se obține prin pat. În poziția 326, negrul joacă 1...Ta6! 2.Rg6 Tb6 3.Rh5 Tb5 4.Th6 Ta5 5.Rg4 Ta4+ 6. Rf3 Ta3+ 7. Rc4 Ta4

8.Rd3 Tb4 9.g6 Tb8 și regele alb nu poate veni în sprijinul pionilor săi.

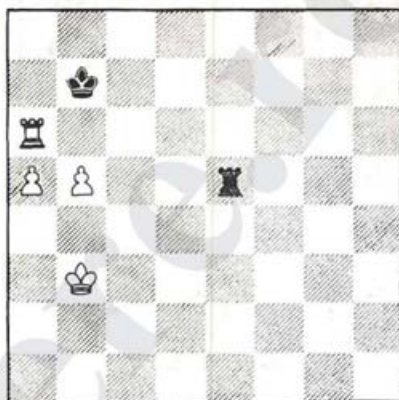


Diagrama 327
albul la mutare câștigă. Cu turnul negru la f5, remiză

După urmărirea modului de câștig în diagrama 327, este ușor de văzut calea de remiză cu turnul negru la distanță mai mare (f5, g5, h5).

1. Rc4 Te4+ 2.Rd5 Ta4 (dacă 2...Th4, 3. Te6 asigură câștigul) 3.Tb6+ Ra7 4.Rc6 T:a5 (4...Tc4+ 5. Rd6! Td4+ 6. Rc7!) 5.Rc7 Ta1 6.Tb7+ Ra8 7.Tb8+ Ra7 8.b6+ Ra6 9. Ta8 mat.

Remiza, cu turnul negru la f5: 1. Rc4 Tf4+ 2. Rd5 Tf5+ și regele alb nu poate abandona apărarea pionului b5.

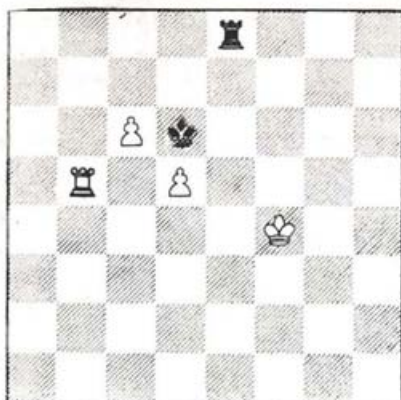


Diagrama 328
albul câștigă

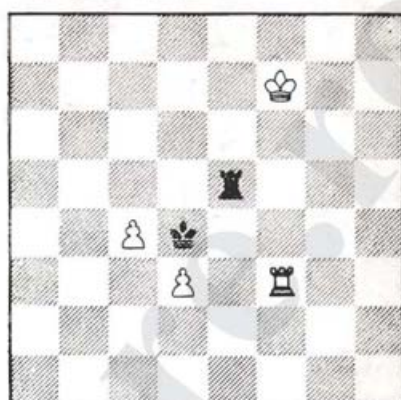


Diagrama 329
remiză

În poziția 328, deși regele negru blochează pionii albi, iar regele alb este pentru moment izolat de pioni, albul câștigă. Pentru aceasta va trebui să ajungă cu regele la a8.

1... Te1 2. Tb8! Tf1+ (2... R:d5, 3. c7!) 3.Rg5 Tg1+ 4.Rf5 Tf1+ 5. Rg6 Tg1+ 6. Rf7 Tf1+ 7. Re8 Te1+ 8. Rd8 Th1 9.Rc8 Tg1 (9... R:d5 10. Tb6 Th8+ 11. Rb7 Rc5 12. Ta6, sau 10... Tc1 11. c7) 10.Tb5 Tg7 11.Rb8 Th7 12. Ra8 Th1 13. Tb8! Ta1+ 14. Rb7 Tb1+ 15. Rc8 Tc1 16. Tb7 R:d5 17. c7 Rc6 18. Rb8, urmat de transformare.

O altă poziție de remiză este ilustrată în diagrama 329. Dacă la mutare este negrul, el trebuie să mențină turnul pe coloana „e”.

După 1... Te1 sau 1... Te2, o mutare de rege este inutilă, iar dacă 2.Tf6, negrul ia pionul din d3 și pionul din c4 nu poate fi promovat: 2... R:d3 3.c5 Rd4 4. c6 Rd5 5. c7 Tc1 și pionul cade.

Dacă albul este la mutare: 1. Rf6 Te1 (sau Te2 sau Te8) 2. Rg6 Te2! și se obține remiza. Nu este bine 2... Te6+ 3.Tf6 Te5 4.Td6+ Rc5 5.Tf6, după care albul poate să câștige. 3.Rf5 Te1 și albul nu poate realiza o poziție mai avantajoasă.

Diagrama 330 redă aceeași situație ca la 329, dar pionii sînt mai avansați cu o linie, ceea ce dă albului posibilitatea de câștig. Cu albul la mutare. 1.f4 Td1 2.Tf7 R:c4 3.b6 Rc5 4.

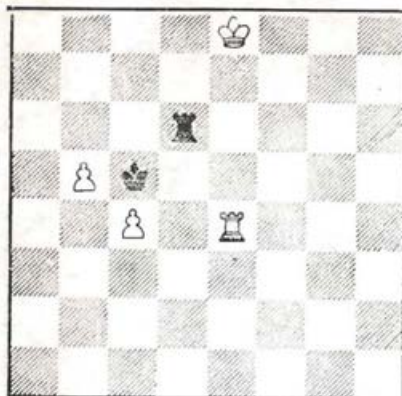


Diagrama 330
albul câștigă

b7 Tb1 5. Rd8, cu câștig. Sau: 1.Tf4 Th6 2.Rd7 Th7 3.Rc8 (pentru a continua cu 4.Tf5+ și apoi avansarea pionului; 3... Th8+ 4.Rb7 Th7+ 5.Ra6 Th6+ 6.Ra5 Th1 7.Tf5+ R:c4 8. Ra6 Ta1+ 9.Rb7 și câștigul se vede ușor.

Dacă mută negrul: 1... Td1 2.Te7! R:c4 3.b6 Rc5 4.b7 Tb1 5.Rd8 Rc6 6.Rc8, urmat de transformare. Sau: 1... Th6 2.Rd7 Th7+ 3.Te7! Th6 4. Rc7 Tg6 5.Te5+ R:c4 6.b6, iarăși cu câștig. Negrul mai poate încerca a treia variantă: 1... Rb6 2.Re7 Td1 3.Te6+ Rc7 4.c5 Tb1 5.b6+ Rb7 6.Td6 și din nou albul câștigă.

Turnul și doi pioni dublați contra turn pot obține câștigul

numai în cazul în care turnul părții mai slabe ocupă o poziție pasivă. Unele cazuri se rezolvă asemănător finalurilor de turn și pion contra turn.

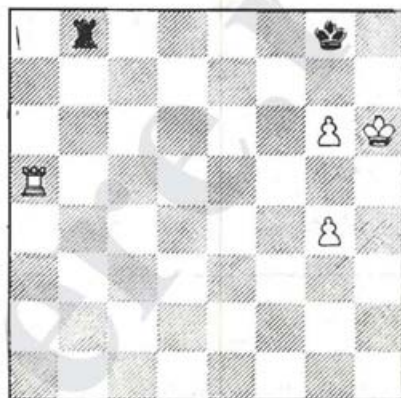


Diagrama 331
albul câștigă

În poziția 331, turnul este ținut pe linia a opta din cauza amenințării de mat. Câștigul se realizează astfel: 1.Ta6! pentru a juca 2.g7, 3.Tf6, 4.Tf8, după care finalul cu un pion este câștigat. 1... Tf8 2.Tb6! (2.g7 Tf6+! cu remiză prin pat) 2... Td8 3.g7 Te8 4.Tf6 Tc8 5. Tf8+ Tf8 6.gf8D+ R:f8 7.Rh7 etc.

Remiza este posibilă chiar și în cazul pionilor mai avansați. În poziția 332, albul nu poate obține câștig. 1.Rf6 Tf1+ 2.Rg5 Ta1 3. Rf6 Tf1+ etc. Sau: 1. e7 Ta1 (se poate juca și 1...Rd7)

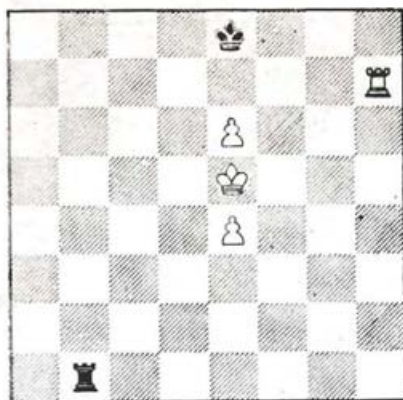


Diagrama 332
remiză

2.Rf5 Ta2 3. e5 (3. Rf6 Ta6+)
3...Ta1 4. Rf6 (4. e6 Ta1 5.
Rf6 Tf1+) 4...Ta6 5. e6 T:
e6+ 6. R:e6 pat.
Salvio 1634

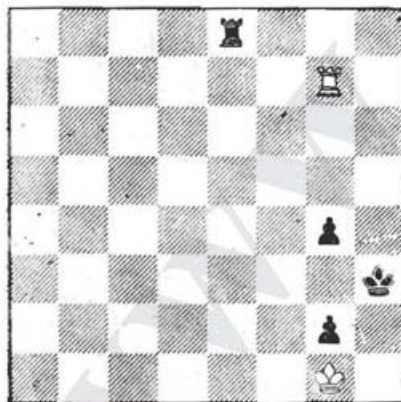


Diagrama 333
albul la mutare, remiză

O poziție interesantă este re-
dată în diagrama 333. Albul se
salvează prin combinație de pat:
1.Th7+ Rg3 2.Te7 Td8 3.Td7
etc.

Cu turnul negru la e6, nu mai
este posibilă această manevră: 2.
Te7 Tf6 3. Tf7 Tf1! cu câștig,
ca în exemplul precedent.

Cazurile cu turn și doi pioni
izolați contra turn se rezolvă în
cele mai multe cazuri în favoa-
rea părții mai tari, prin cedarea
unui din pioni și valorificarea
celuilalt, ca în finalurile de turn
și pion contra turn. Manevra este
cunoscută și studiată încă din
1750 de Ercole del Rio (diagra-
ma 334).

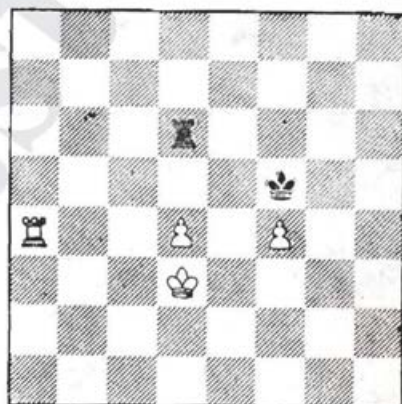


Diagrama 334
albul câștigă

Soluția: 1.Ta8! R:f4 2.Tf8+
Rg5 3.Re4 Te6+ 4.Rd5 Te1 5.

Rd6 Td1 6.d5 și albul are transformarea asigurată: 6...Ta1 7. Re7 Te1+ 8.Rd7 Td1 9.d6 Rg6 10.Re7 Te1+ 11.Rd8 Td1 12.d7 Rg7 13.Tf5 Rg6 14.Tc5 etc.

Într-o poziție ca aceea din diagrama 335, albul câștigă în modul următor:

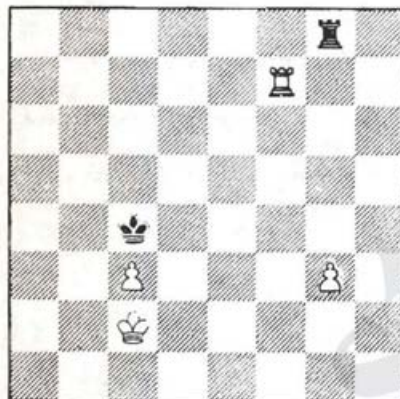


Diagrama 335
albul câștigă

1.Tf4+ Rd5 2.g4 Rc5 3.Rd3 Rd5 4.c4+ Re5 5.Te4+ Rd6 (5...Rf6 6.c5!) 6.Re3 Rc6 7.Rf4 Tf8+ 8.Rg5 (câștigă și 8.Rg3 Tg8 9.Te5 Rd6 10.Tf5 Re6 11.c5 Tg7 12.Rf4 Ta7 13.Te5+ Rd7 14.g5 etc.) 8...Tg8+ 9.Rf6 Tf8+ 10.Rg7 Tf1 11.g5 și transformarea pionului nu mai poate fi oprită.

În anumite cazuri este posibilă și remiza.

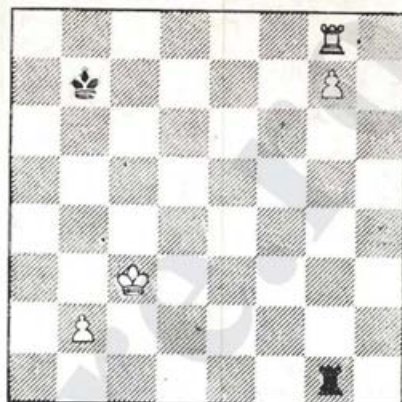


Diagrama 336
remiză

În poziția 336, unul din pionii a ajuns pe linia a șaptea, apărât de turnul din fața lui. Turnul advers marchează însă acest pion și este obligat să se mențină pe coloana „g”. Regele negru nu poate părăsi câmpurile a7 și b7. La 1...Rc7 urmează 2.Ta8 și pionul nu se poate lua deoarece se pierde turnul 2...T:g7 3. Ta7+ sau, dacă regele negru mută pe orizontala a șasea, turnul alb dă șah și transformă pionul în damă. Totuși, negrul obține remiza, deoarece albul nu poate sili turnul negru să plece de pe coloana „g” și nici regele negru să părăsească cele două câmpuri arătate. Dacă regele alb vrea să vină în sprijinul pionului g7, atunci turnul negru are la dispoziție șahuri pe verticală.

Modificînd poziția din diagrama 336, cu pionul pe coloanele „c”, „d”, „e”, albul cîștigă, obligînd regele negru să se depărteze de la cele două cîmpuri-cheie. Cîștigul fiind ușor de urmărit, ne vom opri asupra unei poziții asemănătoare, cu pionul pe coloana „c”.

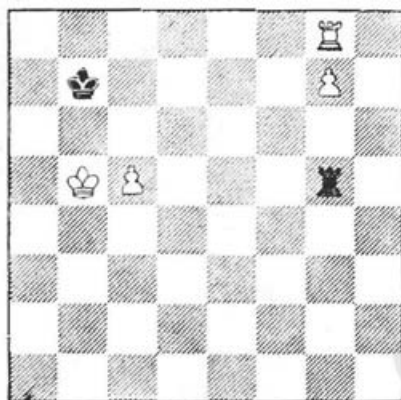


Diagrama 337
albul cîștigă

În poziția 337, albul cîștigă după principiul arătat mai sus. 1.Rc4 Rc7. Șahurile laterale nu duc la nici un rezultat. După o serie de șahuri, regele alb atacă turnul și apoi joacă c6. Cu 1... Rc7, negrul încearcă salvarea printr-o cursă: 2.Ta8 T:g7 3.Ta7 Rc6 4.T:g7 pat. Nu trebuie neglijate astfel de posibilități.

2.c6 Tg6 3.Ta8 și cîștigă.

Cu amîndoi pionii pe coloana

Smîslov — Bondarevski, 1940

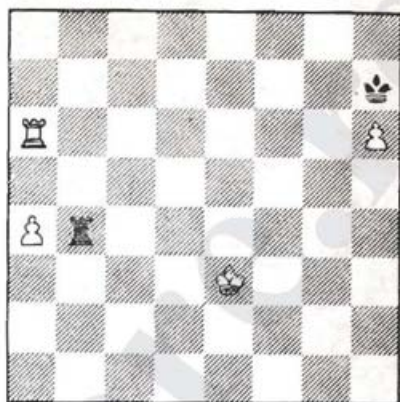


Diagrama 338
remiză

nele marginale, de cele mai multe ori rezultatul este de egalitate.

Pentru a obține remiza în poziția 338, negrul a urmărit să țină atacat pionul din a4, pentru a nu permite turnului alb să părăsească apărarea lui, iar la apropierea regelui alb în sprijinul pionului să aibă șahuri. S-a jucat: 1...Tc4 2.Rd2 Tb4 3.Rc3 Tf4 4.Rb3 Tf3. Urmează o serie de șahuri, după care turnul revine la poziția din care atacă pionul 5.Rc4 Tf4 6.Rd5 Tb4! 7.Rc6 Tf4 8.Rd7 Td4+ 9.Rc7 Tf4 10.a5 Tf5. Același procedeu, pionul rămîne sub atac.

11.Rd7 Td5+ 12.Re7 Te5+ 13.Rf6 Tc5! 14.Ta8 Tb5 15.a6 Tb6+ 16.Re7 T:h6 17.Rf7 Tb6 18.Ta7 Rh6 19.Rf8 Tb8

20.Re7 Tb6 21.Re8 Rg6 22.Rd8 Tf6 23.Rc8 și remiză.

O situație caracteristică este aceea a pionilor izolați pe coloanele „a” și „c” sau „f” și „h”, care a prilejuit numeroase analize. Ne vom opri la două exemple de finaluri din partide.

Keres — Sokolski, 1947

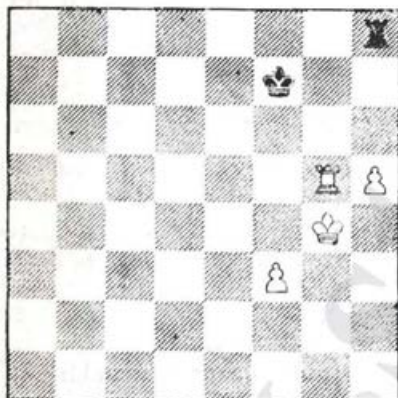


Diagrama 339

albul câștigă

Să urmărim, în poziția 339, calea de câștig aleasă de Keres: 1.Tf5+ Rg7 2.Rg5 Tg8 3.Tf6 Rh7+ 4.Tg6 Ta8 5.f4 Ta1 6.Te6 Tg1+ 7.Rf6 Tf1 (7... Th1 8.Te7+ Rh6 9.Te8 Rh7 10.f5 T:h5 11.Re6 Th1 12.f6 Te1+ 13.Rf7 Ta1 14.Rf8, cu câștig) 8.f5 Tf2 și a rezultat poziția 340.

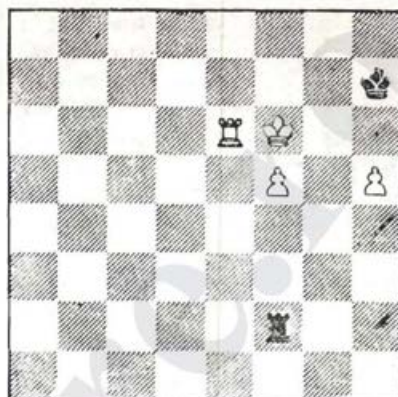


Diagrama 340

Dacă negrul ar fi jucat 8... Rh6, albul ar fi putut câștiga cu 9.Rf7+ R:h5 10.f6 Rh6 11.Rf8 (sau 10... Rg5 11.Rg7 Rf5 12.Ta6 Tg1+ 13.Rf8 Tb1 14.f7).

9.Te5 Th2 (Din nou nu merge 9... Rh6, 10.Rf7 R:h5 11.f6+ Rh6 12.Te6 Ta2 13.Rf8 Ta8 14.Te8 Ta7 15.f7 Rg6 16.Te6 Rh7 17.Tf6).

10.Te7+ Rh6 (10... Rg8 11.Te8+ Rh7 12.Rf7, cu câștig) 11.Te8! Rh7 12.Re6 (câștigă și 12.Rf7 T:h5 13.f6) 12... Te2+ 13.Rf7 Ta2 14.f6 Ta6 15.Re7 Ta7+ 16.Rf8 Ta6 17.f7 Ta7 18.Tc8 Ta1 19.Re7 și negrul cedează. Nu se poate evita transformarea după 19... Ta7+ 20.Re8 sau după șahurile pe verticală; regele se apropie de turn pe coloanele „d” și „e”, pînă atacă turnul.

Gligorici — Smîslov, 1947 (cu culori inversate)

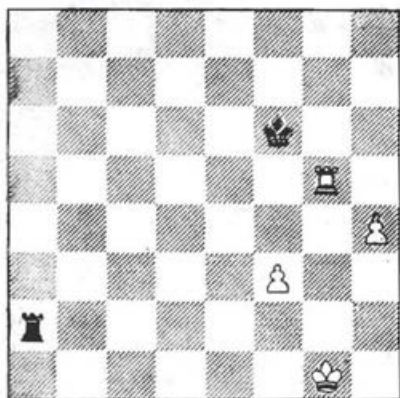


Diagrama 341
remiză

Să urmărim cum a reușit Smîslov să combată metoda Keres. Pentru comparație s-a luat poziția cu culori inversate.

1.Tg2 (Pentru a putea aduce în joc regele. Dacă 1.Tg4, Tb2 2.h5 Tb5 3.Th4 Rg5 4.Th3 Rh6, cu egalitate.)

1...Ta4 2.Th2 Rg6 3.Rg2 Ta1 4.Rg3 Tg1+ 5.Tg2 Th1 6.Rf4+ Rf6 7.Rg4 Rg6. Albul a reușit să obțină o îmbunătățire a poziției. Negrul urmărește să împiedice înaintarea pionului la h5 atunci când turnul alb este la g4, după care s-ar ajunge în poziția din partida Keres — Sokol-ski.

8.Ta2 Tg1+ 9.Rf4 Tb1 10.Ta6+ Rf7! Acesta este cîmpul cel mai bun pentru regele negru

și dacă va reuși să se mențină acolo va putea împiedica pătrunderea regelui alb.

11.Rg4 Tb4+ 12.f4 Tb5 13.h5 Rg7 14.Tg6+ Rf7! (La 14...Rh7 poate urma 15.f5 Tb1 16.Rg5 Tg1+ 17.Rf6 Ta1 18.Re6, după care se câștigă prin planul aplicat de Keres).

15.Tg5 (15.f5 Tb1! 16.Rg5 Tg1+ 17.Rh6 Tf1!) 15...Tb1 16.Tc5 (Nu este suficient 16.h6 Ta1 17.Tg7+ Rf6 18.Td7 Rg6 19.h7 Th1 și albul nu mai poate evolua.)

16...Rf6 17.Tc6+ Rg7 (17...Rf7 18.Rg5 Tg1+ 19.Rf5 și regele negru va fi silit să ajungă într-o poziție mai slabă pe linia a opta) 18.Rg5 Tg1+ 19.Rf5 Ta1 20.Tc7+ (20.Tg6 Rf7!) 20...Rh6 21.Te7 Tb1 22.Te8 Rg7 23.Te5 Ta1. Turnul negru își păstrează un loc din care să poată interveni cu atac fie lateral, fie din spate. 24.Td5 Tf1 25.Td4 Ta1 26.Td6 Ta5+ 27.Rg4 Ta1 28.Te6 Tg1+ 29.Rf5 Ta1 30.h6+. Altfel nu se mai poate evolua, dar se ajunge într-o poziție în care Maizelis a demonstrat remiza (în anul 1939). 30...Rh7! 31.Td6 Ta2 32.Rg5 Tg2+ 33.Rf6 R:h6 34.Re7+ Rh7 35.f5 Te2+ 36.Te6 Ta2 37.f6 Ta8 38.Rf7 Rh6 39.Te1 Ta7+ 40.Te7 Ta8 41.Td7 Rh7 42.Td1 Ta7+ 43.Re6 Ta6+ 44.Td6 Ta8 45.Td4 Rg8 46.Tg4 Rf8 și negrul a reușit să obțină remiza.

Final de turnuri cu un pion în plus în plus

În cele mai multe cazuri, un pion liber în plus câștigă. De altfel, un pion liber poate câștiga și în poziții cu pioni egali.

Fine, 1941

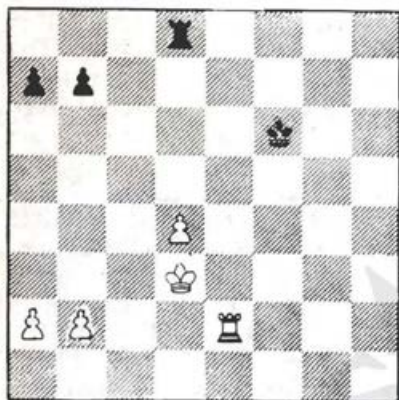


Diagrama 342
albul câștigă

Negrul încearcă să oprească accesul regelui alb la c4, după care câștigul este ușor: 1... b5 2.Rc3 a5 3.Te5 Tb8 4.Rd3 a4 5.Re4 Tb7 6.Rd5 Tc7 (la 6... b4, 7.Rc6, apoi 8.Tb5) 7.Te6+ Rf7 8.Tb6, cu câștig simplu.

În poziția 343, negrul a câștigat astfel: 1... Tf5!, cu atac asupra pionului „h” și pregătind înaintarea pionului „a”. 2.g4 Tg5 3.Rg3 a5 4.Rf3 Ra7 5.Ta4 Rb6 6.Re3 Td5! 7.Tf4 (7.Re4 Tb5, cu amenințarea de schimb a turnu-

Rabinovici — Ragozin, 1937

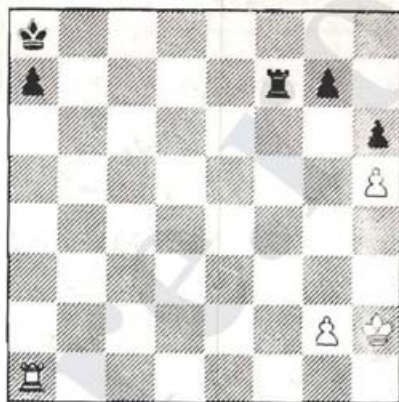


Diagrama 343
negrul la mutare câștigă

rilor cu Tb4+. La continuarea 8.Ta1 Tg5 9.Rf4 Rb5 10.Tb1+ Rc4 11.Ta1 Rb3, albul nu mai poate opune rezistență).

7... Td7 8.Tf5 a4 9.g5 hg5 10.T:g5 a3 11.Re4 a2 12.Tg1 Rb5 13.Ta1 Ta7 14.Rd3 Rb4 15. Rc2 Ra3 16.Tg1 Tc7+ 17.Rd3 Rb2, asigurând transformarea.

În poziția 344, ambele părți au câte un pion liber. Albul are un pion în plus și amenință c4, apoi cu Rf4 mai câștigă unul. Cum se salvează negrul? 1... Te4! (Dacă 1... Ta1, atunci cu 2.Ta6 a4 3. Rf4 Tf1+ 4.Re5 Tf3 5.T:a4 T:g3 6.Tf4 albul câștigă.) 2.Tc5 Rf6 3.T:a5 Tc4 4.Ta2 Tc3+! 5.Rg2 (la 5.Rf4, Tc4+) 5... Re5 6. Tb2 Rf6 7.Rh3 Tc6! (dacă 7... f4, atunci 8.Tb3 T:c2 9.Tf3 și se

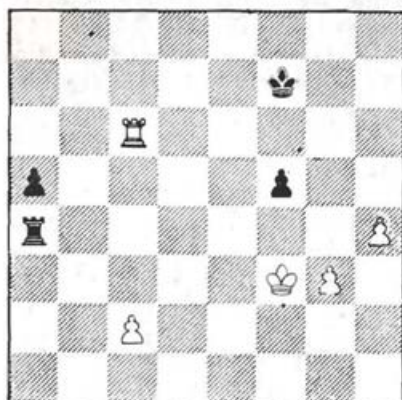


Diagrama 344

negrul la mutare, remiză

cîștigă pionul, iar la 7...Rg6 8.Tb6+ se intră în varianta din partidă cu un tempo în plus) 8. Tb8 T:c2 9.Tb6+ Rg7 10.h5 Tc4!, barînd drumul regelui 11. h6+ Rh7 12.Tf6 Ta4 și remiză.

În continuare, două analize date de Fine, în poziții oarecum asemănătoare, cu rezultate diferite.

Încercarea de cîștig a albului constă în aducerea regelui în sprijinul pionului liber, cu cedarea pionilor de pe flancul regelui. 1. Rf3 h5 2.h4 Rf6 3.Re3 Rf5 4. f3 Ta3+ 5.Rd4 T:f3 6.Tf8 Ta3 7.T:f7+ Rg4 8.Tf6 R:g3 9.T: g6+ R:h4 10.Rc5 Rh3 11.Rb6 h4 12.a7 Rh2 13.Rb7 T:a7+ (altfel 14.Ta6+) 14.R:a7 h3 15. Rb6 Rh1 16.Rc5 h2, remiză.

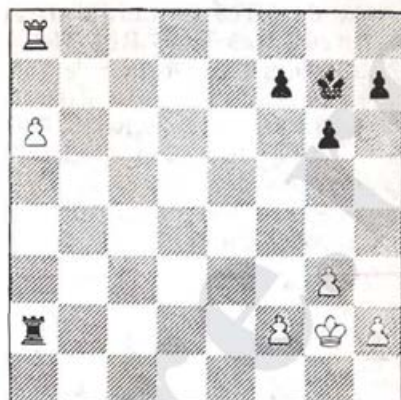


Diagrama 345

remiză

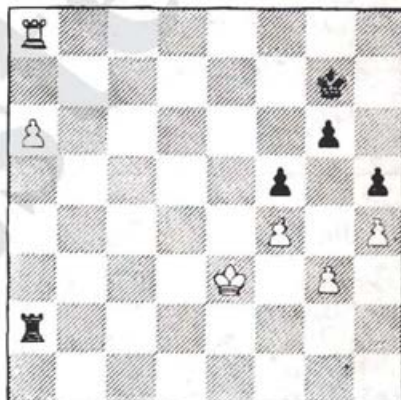


Diagrama 346

albul cîștigă

Albul aplică același procedeu de a sprijini pionul liber, cu sacrificiul pionilor înapoiți. 1... Ta3+ 2.Rd4 T:g3 3.Tc8! Ta3 4.Tc7+ Rf6 (4...Rg8, 5.a7,

urmat de 6.Tc8 și transformare)
 5.a7 Re6 6.Rc5 Ta1 7.Rb6 Tb1+
 (7...Rd5, 8.Tc5+ urmat de Ta5,
 sau 7...Rd6 8.Tc6+ Rd7 9.
 Tc5) 8.Rc6 Ta1 9.Rb7 Rd5
 (9...Tb1+ 10.Rc8 etc.) 10.Te7!
 Luarea pionilor poate da con-
 trașanse negrului 10...Rd6 11.
 Te5 și albul câștigă.

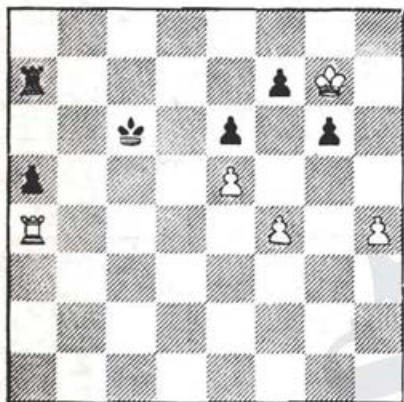


Diagrama 347

albul la mutare, remiză

Poziția 347 a rezultat în par-
 tida Lasker — Levenfiș, 1925.
 În partidă, albul a jucat greșit:
 1.Rf6? și a pierdut după 1...
 Rb5 2.Ta1 a4 3.f5 ef5 (4...gf5
 5.h5!) 4.e6 fe6 5.R:g6 (5.R:e6
 a3 6.Rf6 Ta6+) 5...f4 6.h5 f3
 7.h6 e5 8.Te1 (8.h7 T:h7 9.R:h7
 e4 etc. și cei trei pionii asigură
 câștigul) 8...a3 9.T:e5+ Rc4
 10.Te1 a2 11.h7 Ta8! (11...T:h7
 12.R:h7 f2 13.Tf1 Rd3 14.Ta1
 Rc3 15.Tf1=) 12.Rg7 f2 13.Ta1

(13.Tc1+ Rd3 14.h8D T:h8 15.
 R:h8 Re2 16.Tc2 Rf3, cu câș-
 tig, sau 13.Tf1 a1D 14.T:a1 15.
 h8D f1D, de asemenea cu câștig)
 13...Rb3 14.Tf1 a1D 15.T:a1
 T:a1 și albul a cedat.

Albul ar fi reușit să obțină re-
 miza dacă nu pierdea un tempo
 cu prima mutare Rf6 și ar fi ju-
 cat direct 1.f5, în care caz lupta
 ar fi decurs astfel: 1...ef5 2.e6
 fe6 3.R:g6 Rb5 4.Ta1 f4 5.h5
 e5 (la 5...f3 6.Tf1, albul are
 timp să ia la f3 și să readucă tur-
 nul la a1: 6...a4 7.T:f3 a3 8.
 Tf1 a2 9.Ta1 Rb4 10.h6 Rb3 11.
 h7 Ta8 12.Te1! Rb2 13.Te2 Rb1
 14.T:e6 a1D 15.Te1+, cu egali-
 tate. Iar dacă 5...a4, atunci 6.
 h6 Rb4 7.h7 Ta8 8.Rg7 a3 9.h8D
 T:h8 10.R:h8 Rb3 11.Rg7 Rb2
 12.Tf1 a2 13.Tf2+ Rb3 14.Tf1
 și turnul supraveghează transfor-
 marea pionului „a” iar regele alb se
 poate apropia de pionii liberi).

6.Te1 a4 7.T:e5 Rb4 8.Te4+
 Rb3 9.T:f4, cu egalitate.

În situațiile în care pionii sînt
 legați și pe același flanc, un joc
 corect asigură remiză (vezi dia-
 grama 348).

Albul ar putea încerca o pă-
 trundere spre pionii negri: 1.Rh4
 Tb5 2.Te7 Ta5 3.Te4 Ta3 și în
 acest caz nu se mai poate obține
 nimic.

La 1.f5 gf5 2.gf5 Tc6 3.Rf4
 Tb6 4.Rg5 h6+ 5.Rh5 Tf6 6.
 Rg4 Rf8 7.Rf4 Tb6 8.Re5 Tb5+
 9.Re6 Tb6 nu se poate câștiga. Iar

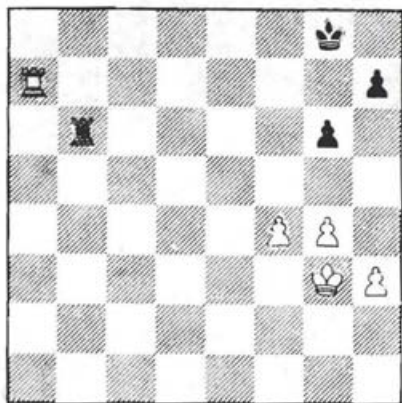


Diagrama 348
remiză

dacă 1 Ta5, regele negru devine activ.

Lilienthal — Benkö, 1946

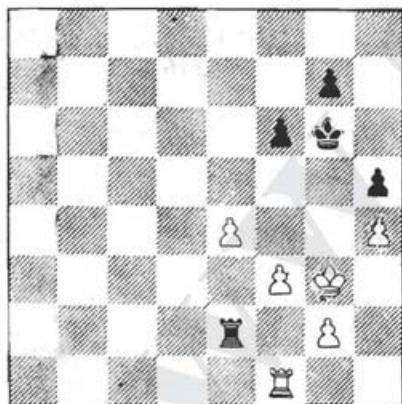


Diagrama 349
remiză

În poziția 349, structura de pioni a negrului îi asigură remiza.

Este important ca partea mai slabă să aibă pionul marginal înaintat pe linia a patra (respectiv a cincea). În acest fel, partea în avantaj nu poate înainta pionii fără să-i schimbe.

Finalul a decurs astfel: 1.Tf2 Te1 2.Ta2 Rh6 3.Rf4 Th1 4.Rg3 Te1 5. Td2 Rg6 6.Rf2 Th1 7.g3 Ta1 8.f4 (8.g4 hg4 9.fg4 Th1=) 8... Ta3 9.Te2 Rf7 10.Te3 Ta4 11.Rf3 Ta5 12.Tb3 Rg6 13.g4 hg4 14.R:g4 Ta1 15.h5+ Rh7 16.e5 fe5 17.fe5 g6! 18.Tb7+ Rh6 19.e6 Ta4 20.Rf3 gh5 21. e7 Ta8 22.Tc7 Te8 23.Rf4 Rg6 și remiză.

Patru pioni contra trei pe același flanc, remiză teoretică, oferă unele șanse de câștig dacă partea mai slabă joacă pasiv, așa cum s-a întâmplat în partida Capablanca — Yates, Hastings, 1930—1931.

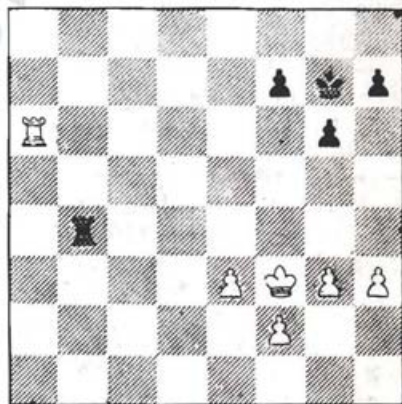


Diagrama 350

Albul a jucat 1.Ta5, pregătind g4 și g5. 1...Tc4?. Negrul pierde ocazia de a obține egalitate prin 1...h5! Așa cum am arătat în exemplul precedent, această mutare este foarte importantă, deoarece, dacă albul joacă g4, negrul schimbă pionul și remiza este mai ușor de ținut cu doi pioni contra trei.

2.g4! h6 3.Rg3 Tc1 4.Rg2 Tc4 5.Td5 Ta4 6.f4!, pregătind înaintarea pionului „h”.

6...Ta2+ 7.Rg3 Te2 8.Te5 Te1 9.Rf2 Th1 10.Rg2 Te1 11.h4 Rf6 12.h5! Te2+ 13.Rf3 Te1 14.Ta5 Rg7 15.hg6 R:g6 (Mai bine decât 15...fg6, care permite albului să aibă pion liber, expune mai mult regele negru și s-ar putea continua cu 16.Ta7+Rf6 17.Th7 Th1 18.g5+, cu câștig ușor. Sau 16...Rg8 17.f5 g5 18.Re4 Tg1 19.f6! T:g4 20.Rf5 și câștigul este evident.)

16.e4? (O inexactitate, după care negrul capătă contrajoc. Corect era 16.Td5, urmat de 17.Rf2 și apoi e4.)

16...Tf1+ 17.Rg3 Tg1+ 18.Rh3 Tf1 19.Tf5 (dacă 19.f5, atunci 19...Rg5!) 19...Te1? (Negrul scapă din nou ocazia de a egala cu: 19...f6! 20.Rg2 Te1 21.Rf3 Tf1+ 22.Re3 Tg1 etc.; sau 21.e5 fe5 22.T:e5 T:e5 23.fe5 h5! =.)

20.e5. Acum nu mai este posibil f6. 20...Te3+ 21.Rg2 Ta3

22.Tf6+ Rg7 23.Tb6. Planul albului constă în legarea pionului din f7 și apoi înaintarea f4-f5-f6. Negrul nu are mijloace să împiedice aceasta, mai ales că, dacă turnul negru părăsește linia a treia, regele alb pătrunde în centru.

23...Te3 24.Tb4 Tc3 25.Rf2 Ta3 26.Tb7 (cu amenințarea e6) 26...Rg8 (26...Rg6? 27.f5+ Rg5 28.T:f7 R:g4 29.e6). 27.Tb8+ Rg7 28.f5 (cu amenințarea 29.f6+ Rh7 30.Tf8 Rg6 31.Tg8+ Rh7 32.Tg7+, cu avantaj decisiv).

28...Ta2+ 29.Rc3 Ta3+ 30.Re4 Ta4+ 31.Rd5 Ta5+ (31...T:g4? 32.f6+ Rh7 33.Tf8 Rg6 34.Tg8+ Rf5 35.T:g4 R:g4 36.e6, cu câștig). 32.Rd6 Ta6+ 33.Rc7 Rh7 (33...Ta7+ 34.Rb6, apoi 35.f6+, iar dacă 33...Ta1, atunci 34.f6+ Rh7 35.Tf8 Ta7+ 36.Rd8, cu variante: 36...Tb7 37.Re8 și 36...Rg6 37.Tg8+ Rh7 38.Tg7+ Rh8 39.Re8 h5 40.g5 h4 41.T:f7 Ta8+ 42.Re7 h3 43.g6 Ta7+ 44.Re6 și câștigă).

34.Rd7 (cu intenția Rd7-e6-f6) 34...Ta7+ 35.Rd6 Rg7 36.Td8 Ta5 37.f6+ Rh7 38.Tf8 Ta7 (sau 38...Ta6+ 39.Rd7 Ta7+ 40.Re8, cu câștig) 39.Rc6! Negrul se află în Zugzwang și este silit să joace 39...Rg6 40.Tg8+ Rh7 41.Tg7+ Rh8 42.Rb6 Td7 43.Rc5 (43.e6? Td6,

urmat de T:e6) 43...Tc7+ 44. Rd6 Ta7 45.e6! Ta6+46.Re7! T:e6 (46...fe6 47.f7 Ta7+ 48. Rf6 Ta8 49.Rg6, urmat de mat) 47.R:f7 Te4 (47...Te5 48.g5! hg5 49.Rg6; sau 48...T:g5 49. T:g5 hg5 50.Re8 și câștigă).

48.g5! (aceeași manevră pentru a ajunge cu regele la g6). 48...hg5 49.Rg6 și negrul a cedat.

După cum se poate constata, chiar în cazurile unor inexactități, câștigul în astfel de poziții este foarte greu de realizat.

Damă contra figuri ușoare

Dama împotriva nebunului câștigă destul de ușor. Partea în avantaj constrânge regele să ajungă la marginea tablei prin mutări de damă sau rege, apoi re-

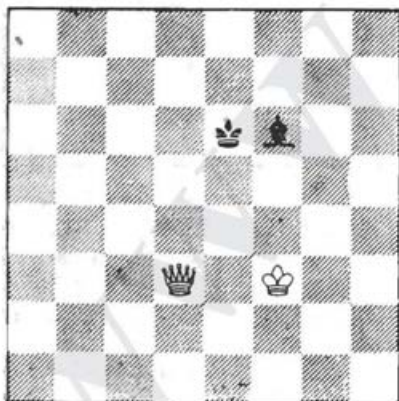


Diagrama 351

gele se va apropia pe câmpuri de culoare diferită nebunului, pînă se ajunge în situația ca regele părții slabe să fie mat sau să piardă nebunul.

1.Re4 Ne7 2.Da6+ Rf7 3.Rf5 Nd8 4.Db7+ Ne7 5.Dc6 Rg8 6.De8+ Nf8 7.Rg6 Rh8 9.D:f8+.

În poziții în care mai sînt și pionii pe tablă, în cele mai multe cazuri, dama aduce câștigul. Pot surveni însă și situații în care nebunul obține remiza sau chiar câștigul, în cazuri excepționale.

Kasparin, 1940

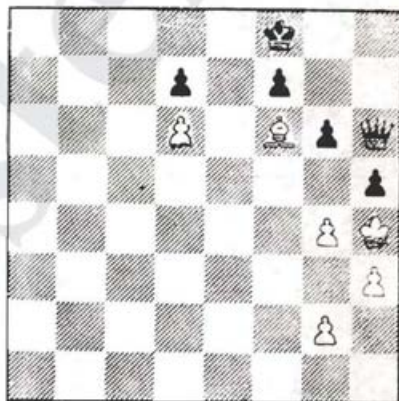


Diagrama 352

albul la mutare, remiză

În studiul lui Kasparian, așezarea pieselor permite albului să izoleze dama din joc prin manevre subtile de rege.

1.g5 Dh7 2.Rg3 h4+ 3.Rf2 Re8 (la 3...Dh5, 4.Re1, dama

nu are ieșire) 4.Re3 Dg8 (4... Dh5 5.Rd2! Rf8 6.Re1!) 5.Rd4! Df8 6.Re5 Dg8 7.Rd4 Dh7 8. Re3 Dh5 9.Rd2 și atât dama, cât și regele negru nu pot scăpa din încercuire.

Troițki, 1934

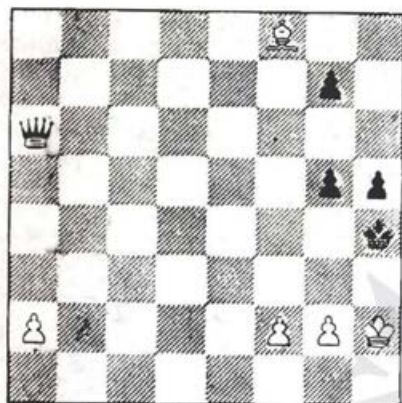


Diagrama 353

albul la mutare câștigă

Încă o poziție interesantă este ilustrată în diagrama 353. Albul are amenințare de mat după 1.f3

Negrul nu poate face loc regelui cu 1...g4 din cauza 2. Ne7+ g5, care blochează câmpul de ieșire. De asemenea, 1...De2, pentru a juca 2...g4, nu merge din cauza 2.N:g7 și dama trebuie să se mențină pe linia a doua pentru a nu permite g3 mat. Să vedem continuările: 2...Df2 (sau D:a2) 3.Ne5 și negrul este în Zugzwang; va trebui să per-

mită ori Ng3 mat, ori g3 mat, ori Nf6 mat. De asemenea, la 2...De1 (pentru a nu permite 3.Ne5) 3.Nc3 Dg3+ 4.Rg1 și negrul va trebui să dea dama pentru nebun: 4.D~ 5.Nd1 Dg3 6.N:g3+ și pionul „a” câștigă.

1...D:a2 2.N:g7 De2 (2... Dd2 3.Ne5 Df4+ 4.g3+ D:g3 5.N:g3+) 3.Nc3 Df2 4.Ne5 De1 5.g3+ D:g3+ 6.N:g3 mat.

Împotriva calului, dama câștigă, de asemenea, ușor. Iată un exemplu:

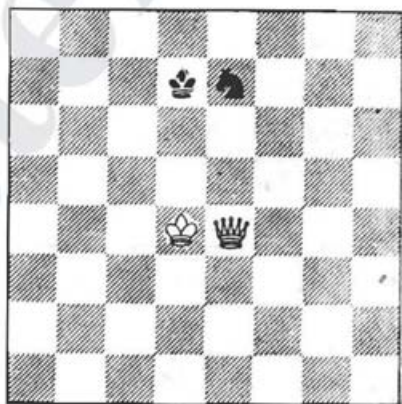


Diagrama 354

1.Rc5 Cc8 2.Db7+ Rd8 3. Rd5 Ce7+ 4.Re6 Cc8 5.Dd7 mat.

Atunci când există și pioni pe tablă, în general, dama își manifestă forța, dar uneori, în situații extrem de rare, câștigul este greu de realizat și în unele

cazuri, calul poate obține remiza sau chiar câștigul, atunci când partea care are dama stă cu piesele pe poziții defavorabile sau pionii celorlalte părți sînt foarte înaintați.

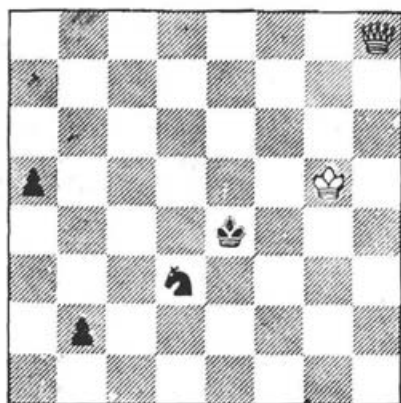


Diagrama 355
remiză

În poziția 355, pionii înaintați ai negrului îi asigură acestuia un joc bun: 1.Dh1+ Re3 2.Db1 a4 3.Rf5 a3 4.Da2 Rd2 5.Re4 Cc1 și albul mai poate da câteva șahuri, dar în cele din urmă va trebui să ia pionul din a3, intrînd într-un final de damă și cal contra damă, care este remiză.

În diagrama 356, atît regele negru, cît și dama sînt pe poziții dezavantajoase. Calul alb este în stare să anihileze forța damei printr-o combinație bazată,

Kubbel, 1934

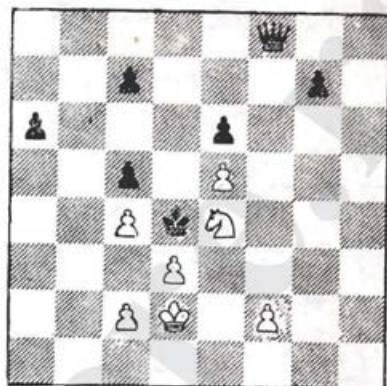


Diagrama 356
albul la mutare câștigă

în prima mutare, pe întreruperea liniei de acțiune a damei pe coloana „f” și apoi pe mai multe posibilități de atac dublu, toate acestea avînd ca obiectiv matul cu pionul din c2, după ce va fi apărut cîmpul e5, singurul loc de retragere al regelui negru.

1.Cf6! gf6. Alte continuări nu dau rezultate mai bune. La 1... Db8, pentru a interveni pe coloana „b”, urmează 2.c3+ R:e5 3.Cd7 șah-damă. La 1... Dh8, 2.Cg4, cu amenințarea 3.c3 mat, care nu poate fi parată decît cu sacrificiul damei: 2... Dh6+ 3.C:h6 R:e5, la 3... gh6, 4.f4 urmat de mat cu 5.c3+.

2.f4 și negrul nu are cum apăra 3.c3 mat.

Damă contra turn

Dama câștigă ușor contra nebulului sau calului. Împotriva turnului, manevra de câștig este mai dificilă și în cazuri excepționale poate rezulta remiză.

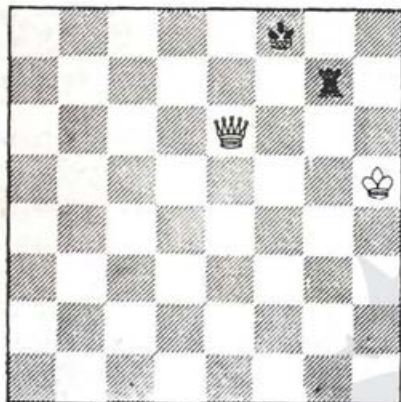


Diagrama 357
negrul la mutare, remiză

În poziția 357, negrul obține remiza cu: 1...Th7+ 2.Rg5 (2. Rg6 Th6+ 3.R:h6 pat) 2...Tg7+ 3.Rf5 Tf7+ 4.Rg6 Tg7+ 5.Rf6 (5.Rh6 Th7 6.R:h7 pat) 5.Tg6+ 6.R:g6 pat. De reținut această posibilitate pentru a se evita anumite manevre greșite.

În principiu, manevra de câștig constă în apropierea cu regele propriu de regele advers, în timp ce dama supraveghează câmpurile de pe care turnul poate da șah, pînă ce regele părții mai sla-

be ajunge pe o linie marginală. Apoi se urmărește izolarea turnului de regele său, pentru ca prin șahuri dama să poată executa un atac dublu.

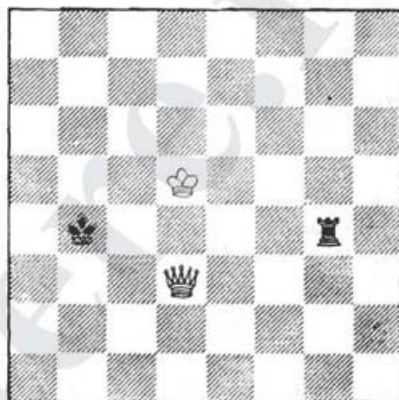


Diagrama 358
albul câștigă

În poziția 358, deși turnul este izolat de rege, dama nu poate avea atac dublu. 1.Dd2+ Ra3. Singurul loc! La b5 sau la b3, dama are atac dublu. Acum este posibilă apropierea regelui. 2.Rc5 Tg3 (Dacă 2...Ta4, lângă regele său, atunci 3.Rb5!) 3.Rc4 Tg8 (3...Tg4+ 4. Rc3 Tg3 5.Rc2 Ra4 — pentru apărarea marelui la a5 — 6.Dd7 Ra3 7. Dc7) 4.Da5+ Rb2 5. De5+ Rc2 6. De6 Td8 7. Df5+ Rd1 (7...Rc1 8. Dg5+ Td2 9. Rc3, cu prinderea turnului pe legătură) 8.Rc3. Turnul nu poate da șah pe c8 și se amenință mat la f1. 8...

Re2 9. De5+ Rd1 10. Dh5 Re1 11. Dh4+ și se câștigă turnul.

Câștigul devine mai greu dacă turnul este susținut de un pion, în anumite cazuri rezultând remiză. Partea în avantaj trebuie să urmărească ori câștigul pionului, ori câștigul turnului.

v. d. Lasa

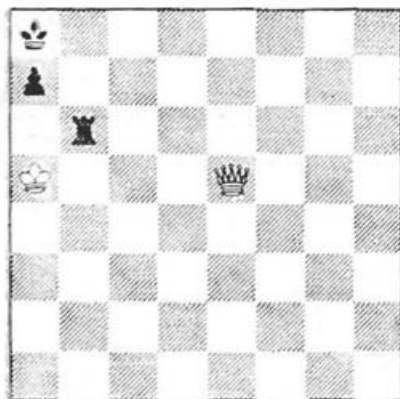


Diagrama 359
albul câștigă

Poziția 359, cu pionul pe cîmpul inițial pe coloană marginală, este dezavantajoasă pentru negru. Câștigul se obține astfel: 1.Dd5+ Rb8 2. Dd7 Th6 (2... Ra8 3. Dc8+ Tb8 4. Dc6+ Tb7 5. Ra6, urmat de mat; 2... Tb1 3. De8+ Rc7 4. Df7+ Rb8 5. Dg8+ Rc7 (b7) 6. Dh7+ și se câștigă turnul) 3. De8+ Rb7 (c7) 4. Df7 și la orice mutare de rege se pierde fie turnul, fie pionul.

Dacă negrul mută primul, se ajunge la același rezultat: 1... Rb7 2. De7+ Rb8 3. Dd7. Dacă albul joacă 1. Dc7, pentru a intra în varianta 2. Dc8+ Tb8 3. Dc6+ Tb7 4. Ra6, negrul obține remiza cu 1... Tb5+.

Guretzki — Kornitz

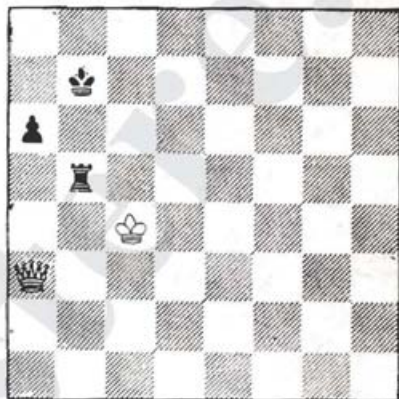


Diagrama 360
remiză

Dacă pionul a reușit să mute la a6, dama nu mai poate câștiga. 1. De7+ Rb8 2. De8+ Rb7 3. Dd8 Ra7 4. Dc8 Tb7! Aceasta permite regelui alb să se apropie, dar nu și să se mențină pe o poziție favorabilă 5. Dc5+ Rb8 6. Dd6+ Ra7 7. Dd4+ Ra8 8. Rc5 Ra7 9. Rc6 Ra8 10. Dd8.

Aici se poate încerca 10. Df4, la care singurul răspuns bun este 10... Ra7. La 10... Tb5? negrul pierde: 11. Rc7! Tb7+ 12. Rc8! Tb5 13. Dc7! Tb1 14. Dc6+

Ra7 15. Dc5+ Ra8 16. Dd5+ Ra7 17. Dd4+ Ra8 18. De4+ cu câștigul turnului. Turnul s-ar fi pierdut pe orice câmp de pe coloana „b”, pe care era obligat să rămână. Dacă, în loc de 12... Tb5, se joacă 12... Ra7, atunci 13. Dd4+ Tb6 15. Rc7, sau 13... Ra8, 14. Dd5.

10... Tb8 11. Dd5 Tb7 (11... Ra7 12. Rc7 Tb5 13. Dd4 Ra8 14. Dd6! Ra7 15. Rc8 Tb7 16. Dd4+ și turnul va fi prins pe legătură) 12. Dd8+ Tb8 (se poate juca acum și 12... Ra7) 13. Da5 Ra7 14. Rc7 (14. Dc5+ Ra8 15. De7 Tb5 și regele alb nu se poate apropia din cauza 16... Tb7+) 14... Tb7+ 15. Rc8 Tb8+ 16. Rc7 Tb7+ 17. Rc6 Tb5 18. Dc7+ Ra8 19. Dc8+ Ra7 și mai mult nu se poate obține.

Remiza este posibilă și dacă poziția se mută cu o coloană sau două spre dreapta, respectiv cu pionul pe coloana calului sau nebulului.

Cu pionul central pe linia de plecare se poate obține remiza, dar dacă acesta a fost înaintat, dama are șanse de câștig.

Asemenea poziții au fost analizate încă de Philidor (1777).

Remiza se obține prin posibilitatea pe care o are turnul de a muta pe câmpurile e6 și c6, de exemplu: 1. Db8+ Re7 2. Dg3 Tc6 3. Dg7 Rd8 4. Df7

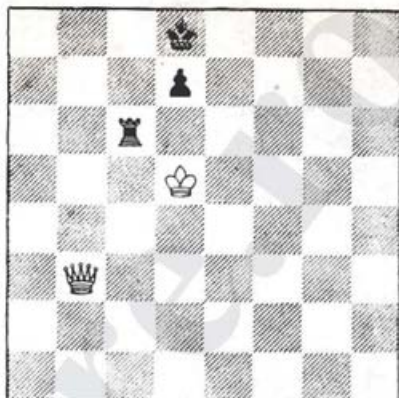


Diagrama 361
remiză

Tc6 și albul nu mai are alte încercări.

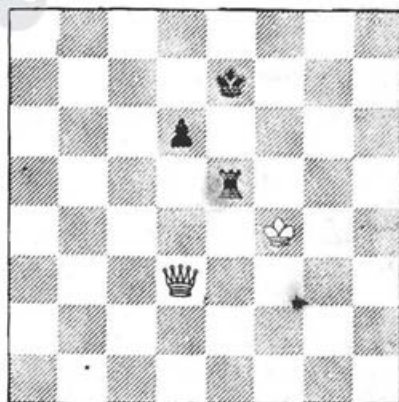


Diagrama 362
albul câștigă

Cu pionul la d6, albul poate să câștige la un joc foarte exact.

Pentru mai multă claritate, vom urmări mai întâi soluția de câștig și apoi variantele care pot interveni.

1.Dh7+ Re6 2.Dc7 Tc5 3. Dd8 Te5 4.De8+ Rd5 5.Dc8 Te4+ 6.Rf5 Te5+ 7.Rf6 Te4 8.Df5+ Te5 9.Dd3+ Rc5 10. Dd2! Rc6 11.Dd4! Rd7 12. Dc4! Tc5 13.Df7 Rc6 14.Re7! Te5+ 15.Rd8 Tc5 16.Dd7+ Rd5 17. Re7 Tc6 18.Df5+ Rc4 19.Rd7 Tc5 20.De4+, după care pionul din d6 este capturat.

Am văzut că, pentru realizarea câștigului, este necesar ca regele alb să ajungă în spatele pionului. Poate împiedica negrul această manevră? Să revenim la mutarea 5... Te4+, care a permis intrarea regelui alb. Dacă negrul mută 5... Th5, acesta se pierde după 6.Da8+ Rd4 (6... Re6 7. De8+, sau 6... Rc5 7. Da5+, sau 6... Rc4 7. Dc6+ și se pierde pionul). Dacă 5... Rd4 6. Dc6! Td5 7. Rf3! Re5 8. Dc3+ Rf5 (8... Re6 9. Dc4 și se pierde turnul) 9.Dc4! Te5 (9... Tc5 10. Df7 Re5 11. De7+ Rd5 12.De4 mat — dacă 11... Rf5, se pierde pionul) 10.Df7+ Rg5 11. Dd7 Td5 (11... d5 12. Dg7+ Rf5 13. Df7+ Rg5 14. Df4+) 12. Dg7+ Rf5 13. Df7+ Re5 14. Df4+ Re6 15. Dc4, poziție în care am văzut că se pierde turnul.

De aceea, în varianta principală, 5... Te4+ este mutarea

cea mai bună. Să vedem dacă în continuare negrul are alte mutații decât cele arătate. Deci, 6. Rf5 Te5+ (la 6... Rd4 urmează 7. Dc6 d5 8. Dc2 Te8 9. Da4+, cu pierderea turnului; 8... Te3 9. Dd2+ Td3 10. Db2+ și regele alb ajunge în spatele pionului; de asemenea, 8... Te5+ 9. Rf6 Te4 10.Rf7! și negrul este în Zugzwang).

7. Rf6 Te4 și a survenit poziția din diagrama 363.



Diagrama 363

albul câștigă

Am văzut mai înainte metoda Philidor de câștig cu 8.Df5+. Lasker indică și o altă cale: 8. Db7+ Rd4 9. Db4+ Rd5 10. Dd2 Rc6 11. Dc2+ Rd5 12. Dd3+ Td4 13. Db5+ Re4 14. Re6 Re3 15.Db6 Rd3 16.Db3+ Re4 17. Dc3 Td3 18. De1+ Rf3 19. Rd7 Td4 20. Rc6 Td3 21.

Rb5! d5 22. Rc5 Rf4 23. De2 și pionul nu mai poate fi apărat.

O altă analiză pentru poziția 363 este făcută de Guretzki-Kornitz: 8. Dc3 Te6 9. Rf7 Te5 (9... Te4 10. Dd3 Td4 și regele alb poate trece pe coloana „e”) 10. Rf8! pentru a-l pune pe negru în poziție de Zugzwang, 10... Te4 (10... Te6 11. Db3+ Re5 12. Rf7 Tf6+ și regele trece pe coloana „e”). 11. Dd3+ Re5 12. Re7 d5 13. Dg3 Rf5+ 14. Rd6 d4 15. Dd3 Rf4 16. Rd5 și pionul nu se mai poate apăra. Este posibil la 13... Rd4+ 14. Rd6 Rc4 15. Dg2 Td4 16. Dc2+ Rb5 (b4) 17. Dc5+.

De reținut această metodă care se poate aplica în poziții similare și cu pionii pe coloanele „b”, „c”, „f”, „g”, nu numai pe coloanele centrale.

Să revenim la poziția 362, pentru a examina alte continuări ale negrului. După 1. Dh7+, negrul joacă 1... Rd8. 2. Df7 Rc8 3. Da7 Rd8 4. Db8+ Rd7 5. Db7+ Rd8 6. Dc6 Re7 7. Dc7+ Re6 8. Dd8 Rd5 9. Dc8 și se ajunge în poziția din varianta principală după mutarea 5. Dc8.

Dacă, după 2. Df7, negrul joacă 2... Te7, urmează 3. Df8+ Rd7 4. Rf5 Te5+ 5. Rf6 Te6+ 6. Rf7 Te5 7. Db8 Tf5+ (7... Te7+ 8. Rf8 Te5 9. Db7+ Re6 10. Re8) 8. Rg6 Te5 9. Db7+ Re6 (9... Rd8 10. Dc6 Re7 11. Dc7+ Re6 12. Rg7 Rd5

13. Dc8 Te4 14. Df5+ Te5 15. Dd3+ Rc5 16. Rf6 Rc6 17. Dd4 Rd7 18. Dc4 Te5 19. Df7+ Rc6 20. Re7 Te5+ 21. Rd8 Te5 22. Dd7 Rd5 23. Re7 Tc6 24. Df5+ Rc4 25. Rd7 Tc5 26. De4+ și apoi 27. R:d6)

10. Dc8 Rd5 11. Rf6 Te4 și se ajunge tot în poziția 363.

Încă o poziție instructivă este redată în diagrama 364.

Guretzki—Kornitz

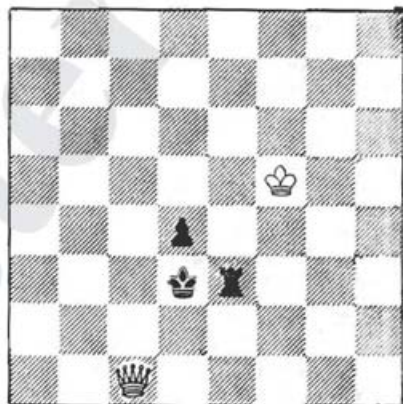


Diagrama 364

albul la mutare, remiză;
negrul la mutare, albul câștigă

Albul la mutare nu poate obține câștigul. Șahurile nu duc la nimic, iar regele nu poate muta cu folos; prin urmare, albul nu are nici o manevră prin care să repete poziția cu negrul la mutare. Câștigul se bazează pe situația de Zugzwang a negrului.

1... Te2 (1... Re2 2. Dc2+ Re1 3. Rf4 Te2 4. Dc1 Rf2 5. Dc5!+ și pionul cade; sau 1... Te8 2. Da3+ Re2 3. Da4 Td8 4. Da5 Tf8+ 5. Re4 d3 6. Dh5+ Rd2 7. Dh6+ și se câștigă turnul).

2. Dd1+ Td2 (o situație asemănătoare s-a întâlnit și în analizele precedente. Nu este mai bine nici 2... Re3 3. Re5! d3 4. Dg1+ Rf3+ 5. Rd4 d2 6. Dd1 Rf2 7. Rd3 Te8 8. D:d2+, și negrul nu are timp să dea șah pe coloana unde se află regele și dama; sau 4... Rd2+ 5. Rd4 Rc2 6. Dg6 Td2 7. Dc6+ Rb1 — 7... Rd1 8. Dc3 Tc2 9. Db3 Rd2 10. Dd3+ — 8. Dc3 Td1 9. Db3 Rc1 10. Rc3 Th1 11. Db2+, urmat de mat la d2).

3. Df3+ Rc2 4. Re4 Rb2 (4... d3 5. Rd4 Td1 6. De4 Td2 7. Dc6+ și câștigă, după cum s-a văzut mai sus; sau 4... Td1 5. De2+ Td2 6. Dc4+ Rd1 7. Rf3 Re1 8. Db4 Rd1 9. Db1 mat).

5. Df7 Rc2 6. Dc4 Rb2 (6... Rd1 s-a văzut mai sus) 7. Rd5 Rb1 8. Db3 Rc1 9. Rc4 Td1 10. Da2 Td2 11. Da1+ Rc2 12. De1 Td1 13. De4+ Rb2 14. De2+ Rc1 15. Rb3 Td2 16. Df1+ Td1 17. Dc4+ Rd2 18. D:d4, cu câștig.

Aceste analize par complicate la prima vedere, dar, dacă sînt studiate, se poate vedea că ele se bazează pe manevre tipice care

se aplică în poziții similare. Cunoașterea lor este foarte utilă, după cum este utilă, în general, cunoașterea finalurilor care asigură rezultate bune în competiții.

Damă și pion contra damă

Avantajul unui pion în finalurile de damă asigură de cele mai multe ori câștigul, mai ales cînd pionul poate fi avansat pe linia a șaptea. Partea mai slabă încearcă să se salveze prin șah etern, plasîndu-și regele pe marginea tablei, în scopul de a evita zona periculoasă pentru legarea damei. Șahul este alternat cu legarea pionului.

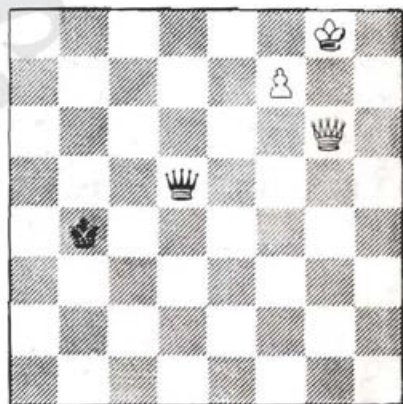


Diagrama 365
albul câștigă

Pentru a transforma pionul, regele alb trebuie să scape de legătură: 1. Rh7 (1. Rg7 De5+ 2. Df6 Dg3+ 3. Rf8 Db8+ și regele nu poate evita șahurile) 1... Dh1+ (legarea pe orizontală nu este bună 1... Dd7 2. De4+! R ~ 3. Rg8 și dama neagră nu mai are unde să dea șah sau să lege pionul; de asemenea, 1... Db7 2. Db1+ duce la pierderea damei; iar la 1... Dd8 2. De4+ Ra3 3. Df3+ apoi 4.f8D).

2.Rg7! (Acum nu mai este posibilă manevra care începe cu De5+.) 2... Da1+ 3. Rg8! Da2 singurul mod de a opri transformarea pionului, dar acum, dama este într-o poziție defavorabilă. 4. Db6+ Rc3. Acum, și regele este plasat pe un câmp unde poate fi posibilă legarea damei, dar acesta este singurul loc unde poate muta pentru a evita schimbul damelor.

5. Rg7! Dg2+ 6. Dg6 Db7 7. Rg8 Dd5 (7... Db3 8. Dg3+) 8. Rh7 Dh1+ (8... Dd7 9. Dg7+!) 9.Dh6! De4+ 10. Rh8! De5+ 11. Dg7, cu schimbul damelor.

Am văzut cum se poate realiza câștigul cu pionul pe coloana nebunului. Pe coloanele centrale, manevra de câștig este aceeași. În diagrama 366, albul a ajuns într-o situație favorabilă.

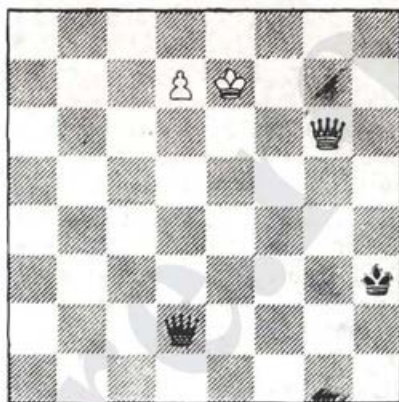


Diagrama 366
albul câștigă

1... Db4+ 2. Rf7 Db7. Procedecele sînt aceleași: dacă nu se poate șah, atunci legare. (2... Df4, 3. Df6 Dc7 4. Re8!) 3. Dd3+ Rh2 (3... Rh4 4. Dd4 Rh3 5. Rg8 Dg2+ 6. Rh8, cu câștig) 4. Re6! și poziția foarte bună a damei albe împiedică orice șah sau legare, făcînd posibilă transformarea.

Pe coloana calului, câștigul prezintă ceva mai multe dificultăți.

Poziția 367 a rezultat în partida Botvinnik — Ravinski, 1944. Atît dama, cît și regele negru nu sînt pe pozițiile cele mai bune. Dama nu poate da șah 1... De3, deoarece albul obligă schimbul cu 2. Dg5+. De altfel, albul amenință acest șah, după care transformă pionul. Dacă negrul vrea să evite și joacă 1... Ra4,

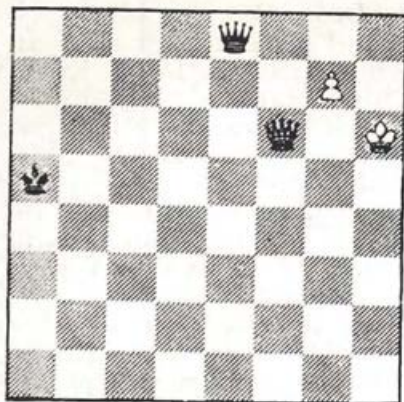


Diagrama 367
albul câștigă

atunci urmează 2.Df4+ Rb3 (sau Rb5) 3. Dg3+ (sau Dg5+) și transformă. Singura continuare este 1...Dg8, la care urmează 2.De5+ Ra4 (2...Rb6 3.Rg6! Dc8 — albul amenință 4. Df6 și 5.Df7 — 4.Df6+, avînd apoi ori Df7+ urmat de transformare, ori Df5+, cu schimbul damelor. După 3. Rg6, negrul nu poate apăra nici cu 3...Dc4, deoarece urmează 4. Db8+ și transformare. Nu rezolvă nici 2...Ra6 3. Rg6 Db3 4. Dd6+ Rb7 5. Dd7+ Ra6 6. Dc8+ și g8D).

3.Rg6 (cu aceeași amenințare 4.Df4 5.Df7) 3...Dc8 (3...Dd8 4.Df4+ Rb3 5.Df7+, sau 3...Db3 4.De4+) 4.Df4+ și negrul a cedat, deoarece nu poate evita schimbul damelor după

4...Rb5 5. Df5+; sau 4...Ra3 5. Df8+, iar la 4...Rb3, 5. Df7+, urmat de g8D.

În acest gen de finaluri nu trebuie neglijate anumite motive tactice, ținînd seama de faptul că și fără pion se pot ivi situații de câștig prin mat.

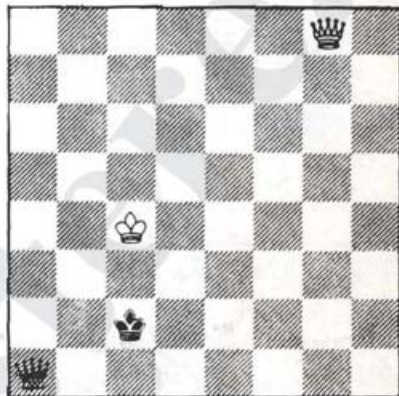


Diagrama 368
cine este la mutare câștigă

Cu negrul la mutare este vizibil câștigul damei cu 1...Da2+.

Pentru alb, manevra este mai puțin simplă: 1.Dg2+ Rc1 (1...Rb1 2. Rb3!) 2.Dg1+ Rb2 3. Df2+ (3. Dd4? Ra2 4. Da7+ Rb1 5. Dg1+ Ra2, remiză) 3...Ra3 (3...Rc1 4. De1+ Rb2 5. Dd2+ Ra3 6. Db4+ Ra2 7. Db3 ≠) 4. De3+ Rb2 5. Dd2+ Rb1 6. Rb3 și matul nu poate fi evitat.

Cunoscînd astfel de exemple, pionul poate fi sacrificat pentru realizarea ideii de mat.

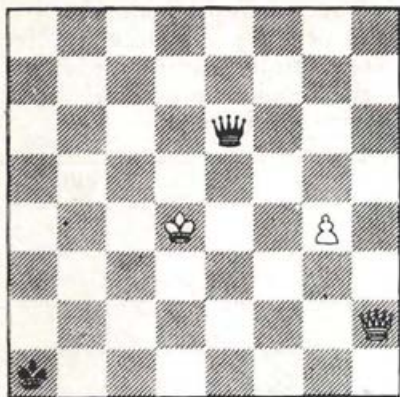


Diagrama 369
albul câștigă

1. De5! D:g4+ 2. Rc3! și albul câștigă în toate variantele:
2...Ra2 3. Da5+ Rb1 4. Db5+ Rc1 5. Db2+ Rd1 6. Dd2 mat;

2...Rb1 3. Db5+ etc.;

2...Dg2 3. Rb3+, urmat de mat la e1;

2...Df3+ 3. Rc2+, cu mat la b2;

2...Da4 3. De1+ Ra2 4. Dd2+ Ra1 5. Db2 mat;

2...Dd1 3. Da5+ Rb1 4. Db4+ și mat la b2.

Negrul nu este însă obligat să joace 1...D:g4. El va încerca, pe cât posibil, să dea șahuri și să împiedice înaintarea pionului. 1...Db6+ 2. Rc4+ Ra2

3. Dd5! De3 (3...Da6+ 4. Rc3+! și regele negru va fi dat mat 4...Ra1 5. Dd1+ Ra2 6. Db3+ Ra1 7. Db2) 4.g5, încercînd șansele de câștig prin promovarea pionului.

Manevrele de câștig (și cele de apărare) cer multă precizie, de cele mai multe ori mutările fiind unice. La un joc mai puțin supravegheat, se pot face inexactități care permit părții mai slabe să obțină remiza sau chiar câștigul, așa cum s-a întîmplat în partida Batuev — Simaghin, 1954.

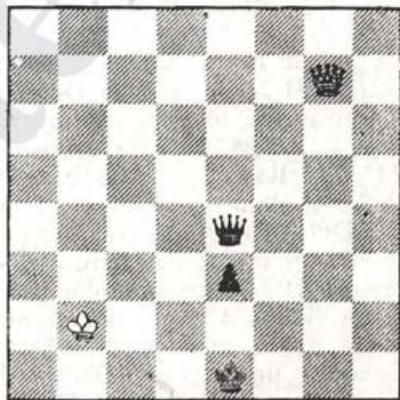


Diagrama 370

Negrul la mutare a obținut poziție câștigată cu 1...Rf2 2. Df6+ Df3 3. Dd4 Rf1, dar, în loc de aceasta, a jucat 1...e2??, greșeală gravă care inversează rezultatul. 2.Dg1+ Rd2 3. Dc1+ Rd3 4. Dc3 mat, denumit „matul cu epoleți”.

Finalurile de damă și pion contra damă pot surveni frecvent în partidă, de aceea, este foarte folositor să fie studiate. Prezentăm în continuare câteva principii referitoare la metoda de atac și metoda de apărare care pot servi la orientarea jucătorilor în acest gen de finaluri.

Pionul de pe coloana nebunului ajuns pe linia a șaptea asigură de cele mai multe ori câștigul, dacă este susținut de rege sau damă. Cea mai bună poziție pentru damă cu pionul la f7 este la f5, în cazul când regele se află la g7, și la d5 atunci când regele se află la e7.

Metoda de apărare a părții mai slabe este șahul etern, de preferință șahurile pe diagonală. Atunci când șahul nu e posibil, pionul trebuie legat pe diagonală sau pe linia a șaptea. Este preferabilă legarea pe diagonală, deoarece prin plecarea regelui există mai multe posibilități de șahuri sau pentru o altă legare. Regele părții slabe trebuie să caute un loc cât mai depărtat de coloana pionului, pentru a evita legarea damei, de preferință pe marginea cealaltă a tablei, unde stânjenește cel mai puțin mutările damei.

Cu pion central, partea mai slabă are mai multe posibilități de șah, datorită spațiului existent pe ambele flancuri. Partea mai

tare trebuie să urmărească limitarea posibilităților de șah și recurgerea la legare. Este mai bine ca la șahuri să se poată interpune dama, și nu să fie obligată mutarea de rege.

Pe coloana calului, câștigul este mai dificil și regele părții mai slabe poate părăsi marginea tablei, dacă dama a ocupat o poziție bună în centru.

Pionii marginali nu au șanse de câștig.

Matul cu figuri ușoare

Matul cu doi nebuni se realizează destul de simplu. Regele părții adverse trebuie silit să ajungă într-unul din colțurile tablei, prin bariera pusă de nebuni și în colaborare cu regele.

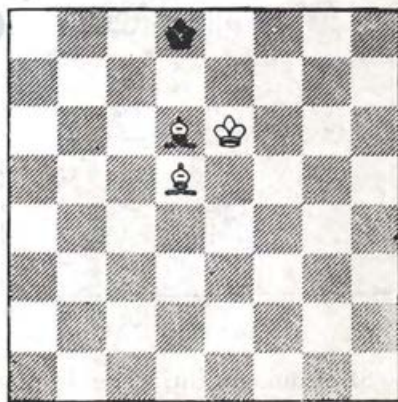


Diagrama 371

1.Nb7. Calea cea mai scurtă este dirijarea regelui advers în partea unde se află regele părții tari. 1...Re8 2. Nc7 Rf8 3.Rf6 Rg8 (3...Re8 4. Nc6+ Rf8 5. Nd6+ Rg8 6. Rg6! Rh8 7.Nb5 — trece mutarea adversarului — 7...Rg8 8.Nc4+ Rh8 9.Ne5 mat) 4.Ne4 Rf8 (4...Rh8 5. Rg6 Rg8 6. Nd6 Rh8 7. Nb7 Rg8 8. Nd5+ Rh8 9. Ne5 mat) 5. Nc6 Rg8 6. Rg6 Rf8 7. Nd6+ Rg8 8. Nd5+ Rh8 9. Ne5 mat.

Matul cu calul și nebunul presupune o tehnică mai complicată. Regele trebuie silit să ajungă într-unul din colțurile de culoarea nebunului prin acțiunea coordonată a regelui cu cele două fi-guri.

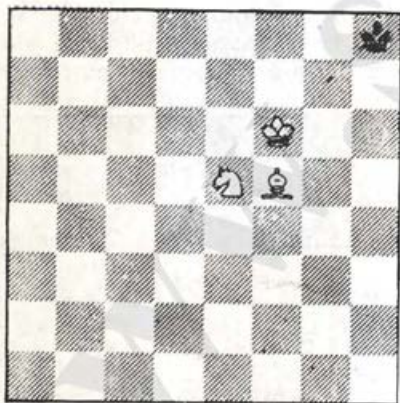


Diagrama 372

Să examinăm întâi cazul în care regele a fost adus la marginea tablei, ceea ce reprezintă prima

etapă din planul părții mai tari. Poziția din diagrama 372 a fost analizată încă de Philidor. Să vedem cum indică el calea pe care regele negru este dirijat spre colțul alb al tablei.

1.Cf7+ Rg8 2.Ng6 — trece mutarea la adversar — 2...Rf8 3. Nh7 Re8 4. Ce5! Rf8 5.Cd7+ Re8 6. Re6 Rd8 7. Rd6 Re8 (7...Rc8, 8. Cc5 Rd8 9. Ng6 și se ajunge în varianta principală) 8. Ng6+ Rd8 9. Cc5 Rc8 10. Nf7 Rd8. Regele negru caută să se mențină cât mai departe de câmpul a8. 11. Cb7+ Rc8 12. Rc6 Rb8 13. Rb6 Rc8 14. Ne6+ Rb8 15. Cc5 Ra8 16.Nf5 — cu trecerea mutării la adversar — 16...Rb8 17. Ca6+ Ra8 18.Ne4 mat. Este bine să se rețină manevra în zigzag a calului: Cf7-e5-d7-c5-b7 și mutările de așteptare ale nebunului.

Revenind la poziția după mutarea 4.Ce5, să vedem și varianta cu 4...Rd8 care pare să permită regelui negru evadarea mai spre centrul tablei. 5. Re6 Rc7 (5...Re8 duce la varianta examinată înainte; 5...Rc8 6. Cd7 Rb7 7. Nd3 Rc6 8. Nc4 Rc7 9. Nd5 Rd8 10. Rd6 Re8 11.Ne6 Rd8 12. Nf7 Rc8 13. Cc5 Rb8 (sau d8), cu urmarea din varianta principală) 6. Cd7! Rc6 7.Nd3 Rc7 8. Ne4 Rc8 9. Rd6 Rd8 10. Ng6 Rc8 11. Cc5 Rb8 (11...Rd8 a fost analizat) 12.Nf5 Ra7

13. Rc7 Ra8 14. Rb6 Rb8 15. Ca6+ Ra8 16. Ne4 mat.

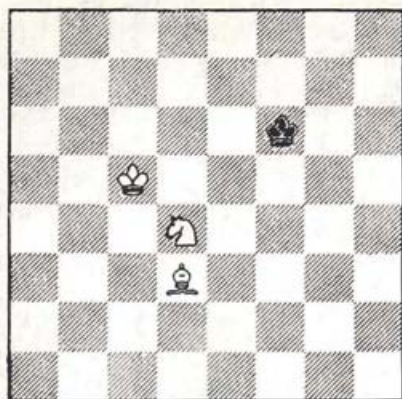


Diagrama 373

Să urmărim acum, în poziția 373, modul în care regele negru este adus la bandă (marginea tablei).

1. Cf3. Aceasta restrânge cel mai mult mutările regelui negru. 1... Re6 2. Ne4 (așteptare) 2... Rf6. Cât mai în centru și cât mai departe de colțurile albe. 3. Rd6 Rf7 4. Nf5 Rf6 5. Ne6 Rg6. Să se observe că cea mai bună relație de colaborare a calului cu nebunul se stabilește atunci când se află pe aceeași culoare, deoarece calul supraveghează câmpurile de culoare opusă.

6. Re7 Rg7 7. Nf7 Rh6 8. Rf6 Rh7 9. Ce5 Rh6 10. Ne8 (așteptare) 10... Rh7 11. Ng6+ Rh8 (11... Rh6 12. Cg4 sau

Cf7 mat). Regele negru a ajuns la h8, după care câștigul se realizează ca în diagrama 372.

Matul cu doi cai poate fi obținut numai prin greșeală.

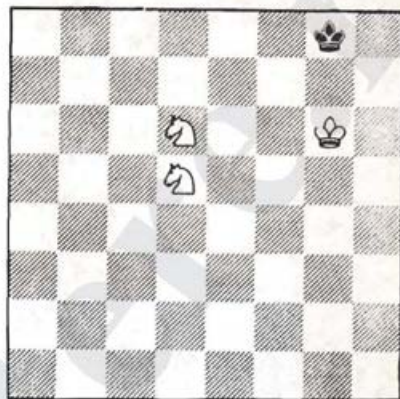


Diagrama 374

Regele negru poate fi adus într-o poziție ca aceea din diagrama 374, dar nu poate fi dat mat decât cu ajutorul părții slabe. 1. Cf6+ Rh8 2. Cf7 mat. Dar regele negru are și altă mutare 1... Rf8, iar dacă albul vrea să oprească ieșirea regelui cu 2. Cf5, atunci rezultă pat. Albul poate totuși sili regele negru să ajungă la h8: 1. Cc7 Rf8 2. Ce6+ Rg8 3. Ce8 Rh8, dar nu are mat; după 4. Cf6, regele negru este pat. Dacă negrul ar mai avea un pion, să zicem la b6, atunci matul este posibil: 4... b5 5. Cd8 b4 6. Cf7 mat.

Pe existența unui pion de partea slabă se bazează posibilitatea câștigului cu doi cai. În acest caz, unul dintre ei trebuie să țină pionul pe loc, iar celălalt, împreună cu regele, să silească regele advers să ajungă în colț în poziție de pat. Situațiile de acest fel sînt rarissime, iar manevra de câștig foarte dificilă. Dăm un exemplu, mai mult cu titlu de curiozitate.

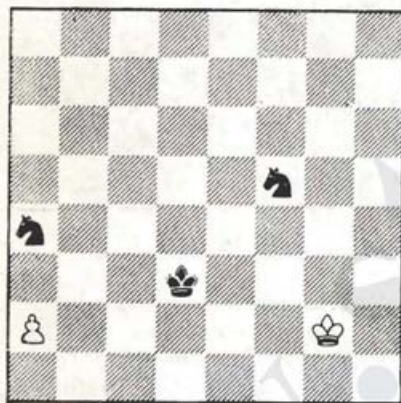


Diagrama 375

Poziția din diagrama 375 a survenit în partida Kapengut — Mikenas și câștigul a fost obținut astfel:

1. Rf3 Ce3 2. Rf4 Rd4 3. a3 Ce4 4. Rf5 Re3 5. Re6 Re4 6. Rf6 Ce3 7. Re6 Cf5 8. Rf6 Cd4 9. Rg5 Rf3 10. Rg6 Rg4 11. Rf6 Rf4 12. Rg6 Cf3 13. Rf6 Cg5 14. Rg6 Ce4 15. Rf7 Re5 16. Re7 Cf6 17. Rf7 Cd5 18. Rg6

Rf4 19. Rg7 Rg5 20. Rf7 Rf5 21. Rg7 Cf4 22. Rf7 Cg6 23. Rg7 Ce5 24. Rh6 Rg4 25. Rh7 Rh5 26. Rg7 Rg5 27. Rh7 Cf7 28. Rg7 Cd6 29. Rh7 Cf5 30. Rg8 Rf6 31. Rf8 Cg7 32. Rg8 Ce6 33. Rh7 Rg5 34. Rh8 Rg6 și albul cedează. Nu poate fi oprită manevra 35. Rg8 Cac5 36. a4 Cd7 37. a5 Cf6+ 38. Rh8 Cg5 39. a6 Cf7 mat.

Finaluri de nebuni cu pioni pe tablă

Nebunii de culori diferite duc în cele mai multe cazuri la remiză. Când partea mai tare posedă un singur pion, aceea mai slabă poate opri înaintarea sau transformarea cu regele sau cu nebulul plasat pe una din diagonalele din drumul pionului. Cu avantajul de doi pioni, rezultatul depinde de poziția pieselor. Pionii sînt mai puternici în falangă, iar la înaintare trebuie să se urmărească ocuparea cîmpurilor de aceeași culoare cu nebulul advers și, de îndată ce este posibil, reluarea structurii de falangă.

În diagrama 376 se poate urmări metoda de câștig, cu albul la mutare și aceea de remiză, cu negrul la mutare.

1. Ng5+ Rf7 2. e6+. Se înaintează pionul de culoarea nebulului advers. 2... Rg7 3. f6+.

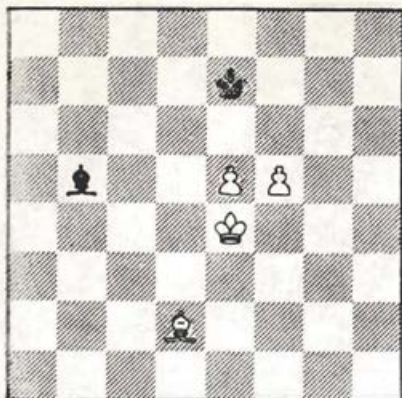


Diagrama 376

albul la mutare câștigă; negrul la mutare, remiză

Din nou în falangă. 3...Rg6 4. f7, tot pe alb, 4...Rg7 5. Nh6+, urmat de f8D.

Negrul la mutare 1...Nd7! 2. Rf4 (Nu mai merge 2. Ng5+ Rf7 3. e6+ N:e6 4. fe6 R:e6=) 2...Rf7 3. Rg5 Nc8! (3...Re7? 4. Rg6 Nc8 5. Nb4+ Re8 6. e6, după care nu se mai poate împiedica înaintarea pionilor, de exemplu: 6...Nb7 7. f6; sau 6...Rd8 7. Rf7).

Albul nu poate sili regele negru să plece de pe f7 decât cu înaintarea e6+, și atunci negrul sacrifică nebunul în schimbul celor doi pioni. Aceasta este poziția-cheie pentru remiză: nebunul se află în fața pionilor și supraveghează împreună cu regele înaintarea pionilor. Dacă albul în-

aintează pionul pe negru, atunci atît regele, cît și nebunul controlează înaintarea pionilor.

Cu nebuni de culori diferite, doi pioni izolați sînt ceva mai buni decît doi pioni legați.

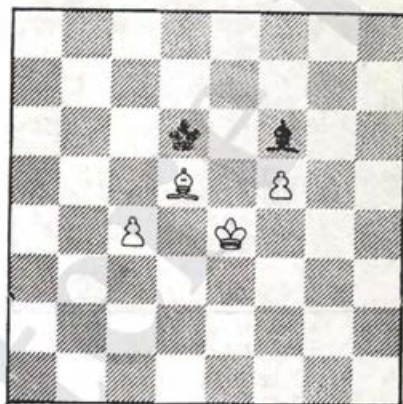


Diagrama 377

albul câștigă

În poziția 377, albul va reuși să înainteze pionii. 1. Rf4 Ne7 2. Rg4 Re5 3. Ne6 Nd6 (Numai așa se pot opri deocamdată pionii. Dacă 3...Rf6, atunci 4.Rf4 și regele alb ajunge la d5.) 4.Rg5 Nc5 5. Rg6 Rd6 (5...Ne7 6. Nf7 Nd8 7.c5 Ne7 8.c6 Rd6 9.Ne8 și pionii nu mai pot fi opriți) 6.Ng8 Re7 7. f6+ Rf8 8.Nd5 Nb4 9.Rf5 Nc5 10. Re6 Nd4 11.f7 Nc5 12.Rd7 Nb4 13. Rc6 Re7 14.c5 Na3 15.Rb6 Nb4 16.c6 Nd6 17. c7 Rd7 18.Rb7 și unul din pioni se transformă.

Cu unul din pioni pe coloana calului se poate obține remiză, ca în diagrama 378.

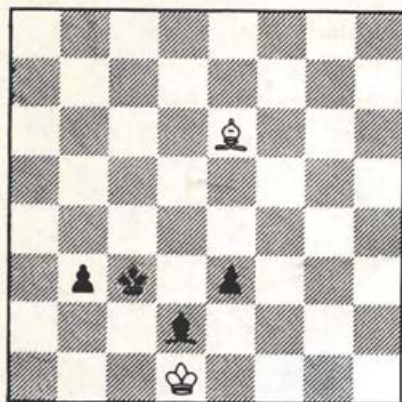


Diagrama 378
remiză

1... Rb2 2. Nf7 Ra2 3. Ne6 Ra3 4. Nf5 b2 5. Nb1 Rb3 6. Re2 și albul nu poate fi scos din acest dispozitiv.

Cu nebuni de aceeași culoare și un pion, partea mai slabă reușește de cele mai multe ori să sacrifice nebunul pentru pion și să obțină remiză. De asemenea, dacă regele ocupă câmpul de transformare, acesta fiind de culoare opusă nebunilor, nu se poate câștiga.

În situația în care regele susține pionul, partea mai tare câștigă dacă reușește să schimbe nebunii.

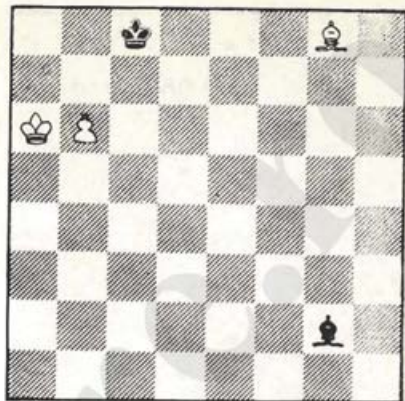


Diagrama 379
negrul la mutare, remiză;
albul la mutare câștigă

Este evident că mutarea care aduce remiză negrului este 1... Rb8, de unde nu va putea fi alungat.

Albul la mutare câștigă interzicând negrului să ocupe câmpul b8, după care va schimba nebunii sau va ocupa diagonală mare. 1. Ra7 Nf3 2. Nc4 Ng2 3. Na6+ Rd8 4. Nb7 Nh3 5. Nd5 Nc8 6. Ne6 și apoi va putea juca b7.

Posibilități de remiză apar și în finalurile cu doi pioni. În diagrama 380, ideea de remiză se bazează pe câmpul de transformare a8, de culoare inversă nebunului. Negrul la mutare: 1... Na3, legînd pionul a2. Dacă 2. ba3, regele negru va ajunge la a8 și câștigul nu mai este posibil.

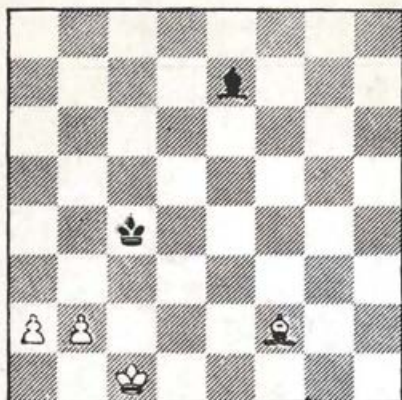


Diagrama 380

negrul la mutare, remiză;
albul la mutare câștigă

La altă mutare urmează 2...N: b2, cu același rezultat.

Dacă este albul la mutare, atunci el păstrează pionul „b”, fie mutându-l, fie jucând 1.Rc2 și 1...Na3 nu mai are efect. 2. b3+ Rb5 3.Ne3 Ra5 4.Nd2+ Rb5 5.Nc1 Ne7 6.a4+ Rb4 7. Nd2+ Rc5 8.Rd3 Rd5 9.Na5 (9.b4 N:b4!) 9...Nf8 10.Rc3 Ne7 (10...Ng7+ 11.Rb4 Rc6 12.Rc4 și albul înaintează cu ușurință pionii) 11.Nb4 Nf6+ 12. Rd3 Nh4 13.a5 (Albul păstrează nebulul la b4 pentru a nu permite negrului să supravegheze acest câmp, așteptând momentul prielnic în care să pregătească înaintarea pionului, fără ca acesta să poată fi capturat.) 13... Rc6 14.Rc4 Ng3 15.Nc5 Ne1 16.

a6 Nd2 17.Nd4 Ne1 18.Nc3 Nf2 19.b4 Rc7 (19...Rb6? 20.Nd4+ și, după schimb, se câștigă finalul de pion) 20.b5 Ne3 21.Nd4 Nf4 (21...Nd2 22. Rc5 Na5 23.Ne5+ Rc8 24.Rc6, cu câștig) 22.Rd5! (amenință 23.Ne5 sau 23.b6, cu avantaj decisiv) 22... Rc8 23.b6 Ng3 24.Rc6 Rb8 25. a7+ Ra8 26.b7 mat, sau 25... Rc8 26.b7+ cu transformare.

Cu nebuni de aceeași culoare, sacrificiul nebulului pentru cei doi pionii este mai greu de realizat.

Doi pionii izolați asigură, de obicei, câștigul în finalul de nebuni.

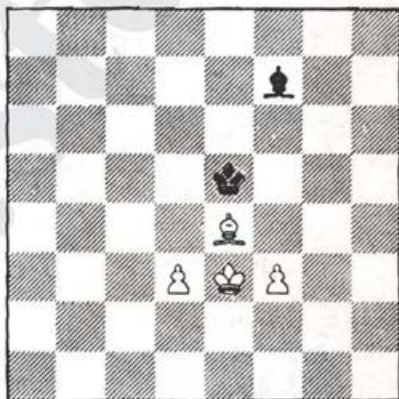


Diagrama 381

albul câștigă

În poziția 381, dată de Fine în cartea de finaluri, albul câștigă astfel: 1.f4+ Rd6 2.Rd4 (sau 2.f5 Re5 3.d4+ Rf6 4.Rf4

Nb3 5.Nc6 Nc2 6.Nd7 Nb3 7. Re4 Nc4 8.d5 Nb3 9.Nc6 Nc4 10.Rd4 Ne2 11.d6 Ng4 12.d7 Re7 13.f6 și unul din pionii se transformă în damă) 2...Nb3 3.f5 Na2 (3...Nf7 4.f6 Ne6 5. Ng6 Na2 6.Nf5 Nd5 7.Nc8 Na2 8.Na6, urmat de 9.Nc4. Se mai poate juca la mutarea 6.f7 Re7 și, după schimbul nebunilor, albul câștigă finalul de pionii) 4. Nb7 Nf7 (4...Re7 5.Re5!) 5. Na6 Nb3 6.Nc4 Na4 7.f6 Nc6 8.f7 Re7 9.Re5 Nd7 10.Nc6! Nb5 (10...N:e6 11.f8D+ și câștigă cu pionul „d”) 11.d4 Ne2 12. d5 Nh5 13.d6--- Rf8 14.d7.

Finaluri de cai cu pionii pe tablă

Finalurile de cai sînt ceva mai dificile. Spre deosebire de nebun, calul nu are mutări de așteptare și nici deplasări la distanță. Ca și în finalurile de nebuni cu pionii, partea mai slabă caută să schimbe pionii, pentru că avantajul unui pion nu este întotdeauna suficient pentru câștig, el putînd fi eliminat prin sacrificiul figurii.

Pionii pe coloana turnului și a calului sînt ceva mai buni, deoarece ei limitează mutările regelui și ale calului părții mai slabe. Să analizăm două exemple prin comparație.

Kling și Horwitz, 1851

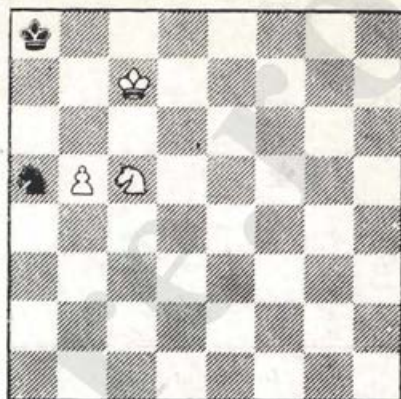


Diagrama 382

albul la mutare câștigă

În poziția 382, avantajul albului constă nu numai în pionul pe care îl are în plus, ci și în așezarea pieselor. Atît regele, cît și calul negrului nu au mobilitate și, după 1.b6, regele nu mai are mutări și va trebui să mute calul 1...Cb7 2.Cd7 (2. C:b7, pat) 2...Cc5 3.Cf6 Ce6+ 4.Rc8 Cc5 5.Cd5 Ca6 6.Cc7+ C:c7 7.b7+ și apoi 8. b8D+.

O rezolvare mai scurtă a fost dată de Vasquez, 1889. După 1. b6 Cb7 este mai bine 2.Ce6 Cc5 3.Rc8! și negrul nu poate apăra 4.Cc7 mat decît cu 3.C:e6, la care urmează 4.b7+ și 5.b8D+.

În diagrama 383, poziția este deplasată cu o coloană spre dreapta. Încercările albului nu

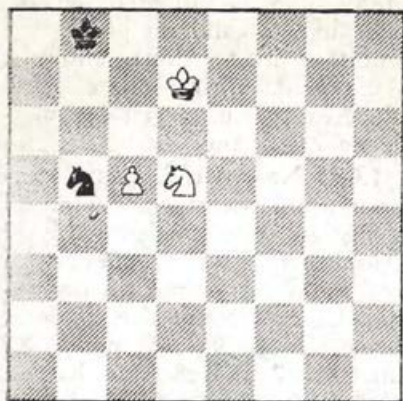


Diagrama 383
remiză

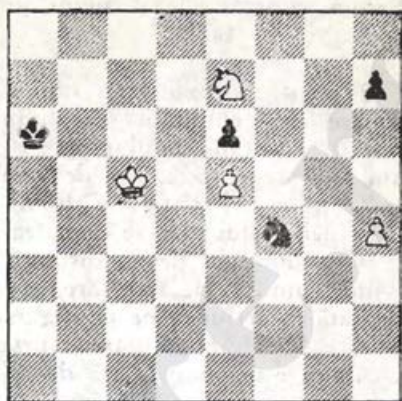


Diagrama 384
albul câștigă

mai dau rezultat: 1.c6 Ra7 2.Cc7, ca în exemplul precedent, dar albul nu poate împiedica controlul cîmpului c7 de către calul negru decît barînd cu propriul cal coloana pionului. La 2.Cc3, pentru ca la 2... C:c3 să promoveze pionul cu 3.c7, urmează 3... Cd5, iar la 4.c8D, 4... Cb6 cu atac dublu.

O poziție cu pioni egali care se opun pe coloane a survenit în partida Simu — Rogers (cor. 1982). Avantajul albului constă în centralizarea regelui și posibilitatea de a susține pionul propriu și a-l ataca pe cel advers.

1... Cd3+ (1... Rb7 2.Rd6 h5 3. Cg8 Cg6 4.R:e6 C:h4 5.

Rf6 Rc8 6.e6 Rd8 7.e7+ Re8 8.Re6 Cg6 9.Cf6 mat) 2.Rd6 Cf4 3.Cc6 h5. Cel mai bine: fixează pionul alb la h4 pentru a-l putea ataca. 4.Cd4 Rb7 5.C:e6 Cg6 6.Cg7 C:h4 7.e6! Cg6 8. C:h5 Rc8 9.Cf4 Ch4! 10.Re5 (10. e7 Cf5+=) 10... Cf3+ 11.Rf6 Cd2! Negru găsește cele mai bune mutări de rezistență. 12.e7 Ce4+ 13.Rg7! (13.Rf7 Cg5+ 14. Rf8 Ch7+ 15.Rg7 Rd7! 16.Cd5 Cg5! și albul nu poate câștiga) 13... Rd7 14.Rf8! Cf6 15.Rf7 Ce8 16.Cd5 Cd6+ 17.Rf8 și negrul a cedat. La 17... Ce8 urmează 18.Cb6+, sau 17... Rc6 (c8) 18.Cf6 R ~ 19.Ce4, sau 17. Re6 18.Cb6! Re5 19.Cc8.

Nebun contra cal cu pioni pe tablă

Diferența posibilităților de deplasare ale nebulului și calului face ca avantajul unui pion susținut de rege să aducă de cele mai multe ori câștigul. Mobilitatea nebulului care se deplasează și acționează de la distanță, avînd și mutări de așteptare, este limitată la acțiunea pe o singură culoare. În schimb, mutarea scurtă a calului este compensată de alternanța acțiunii pe cele două culori.

Cehover, 1939

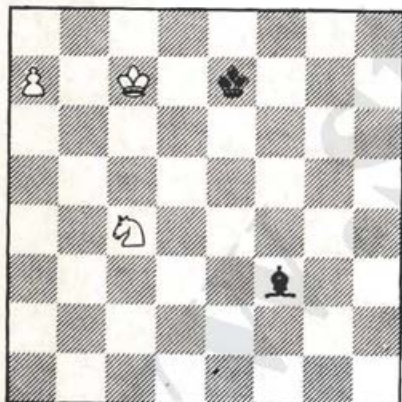


Diagrama 385
albul la mutare câștigă

În diagrama 385, câștigul nu este atît de simplu. Dacă nebulul este capturat pe cîmpul a8, regele negru se apropie pe cîmpu-

rile c7 și c8, făcînd prizonier regele alb, iar calul nu poate ține simultan aceste două cîmpuri. Manevra de câștig se bazează pe aducerea regelui negru în poziție de Zugzwang.

1.Ca5 Na8. Altfel, calul va întrerupe linia de atac a nebulului și câștigul este evident. 2.Rc8! (Albul urmărește să aducă mai întîi calul într-o poziție favorabilă. La 2.Rb8 Rd8 3.R:a8 Rc8, regele alb nu va mai putea ieși din colț.) 2...Re8 (2...Re6 3.Rb8 Rd6 4.Cc4+ Rc6 5.R:a8 Rc7 6.Cd6! Aceasta este poziția pe care dorește s-o obțină albul) 3.Cc4 Re7 4.Rb8. Momentul în care regele alb se poate apropia de nebul, deoarece regele negru nu se poate apropia decît prin cîmpul d8, altfel, la Rd7, calul are atac dublu.

4...Rd8 5.Cd6 Rd7 6.Cb7. Cu aceasta se intră în varianta din paranteză care forțează câștigul. 6...Rc6 7.R:a8 Rc7 8.Cd6 și regele negru, aflat în Zugzwang, trebuie să lase drumul liber regelui alb.

Câștigul în poziția 386 se bazează pe atac dublu și Zugzwang. 1.Rd7! Altfel, nebulul se instalează la c6. 1...Rd5 (1...Nd5 2.Rc7 și înaintarea pionului nu poate fi oprită; 1...Nb7 2.Rc7 Nc8 3.Cf7+ și, pionul fiind apărat, albul ia nebulul) 2.Rc7 Nc6 3.Ce4! Negrul se află în Zugzwang. Dacă ia calul, regele

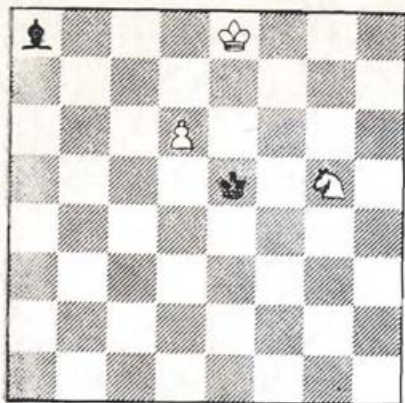


Diagrama 386

albul la mutare câștigă

alb capturează nebunul și promovează pionul, iar dacă mută nebunul pe oricare câmp pe diagonala a4-e8, calul execută atac dublu. Câștigul a fost posibil din cauza poziției slabe a nebunului. Cu pion central rezultă de cele mai multe ori remiză, dacă nebunul are libertate de mișcare. De exemplu în diagrama 386, cu nebunul la d3, acesta poate supraveghea înaintarea pionului pe o parte sau alta a tablei.

Finalul cu nebun și pion împotriva calului prezintă, de asemenea, multe șanse de câștig, mai ales dacă pionul se află pe coloana turnului sau a calului.

O poziție interesantă este ilustrată în diagrama 387, în care se pare că negrul obține remiza, deoarece este suficient să ajungă

Sevitov

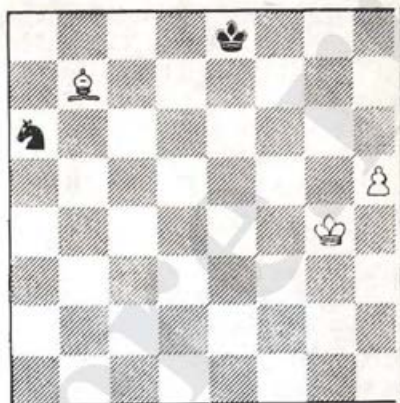


Diagrama 387

albul câștigă

cu regele la h8, colț de culoare diferită nebunului. Dacă albul ia calul, remiza este inevitabilă.

1.Nd5! interzice regelui negru accesul spre câmpul h8. 1...Cc5 2.h6 Cd7 (2...Rf8 3.Rf5 Cd7 4.Ne6 Cc5 5.Rg6! C:e6 6.h7 Cf4+ 7.Rh6, cu câștig. Dacă 5.Rf6? Cd7+ 6.Rg6 Ce5 7.Rg5 Cf7+ cu remiză).

3.Rf5 Cf8 4.Rf6 Ch7+ 5.Rg7 Cf8 6.Nc6+ Re7 7.Nd7! O mutare frumoasă și decisivă care limitează mutările regelui negru și previne singurul șah cu calul la e6.

Alte variante după 1.Nd5:

— 1...Re7 2.Rf5 Cc7 3.h6 C:d5 (3...Rf8 4.Nc4) 4.h7 Ce3+ 5.Re4.

— 1...Rf8 2.h6 Cb4 3.Ne6 Cc6 4.Rg5 Ce7 5.Na2 Cc6 6.Rf6 Cd8 7.h7 Cf7 (cu ideea de pat la 8.N:f7) 8.Nc4 Ch8 9.Ne2 Cf7 10.Nf3 Ch8 11.Nh5 Cf7 12.Rg6 Ce5+ (sau Ch8+) 13.Rh6, de asemenea cu cîștig.

— 1...Cb4 2.Nb3 Cc6 3.h6 Ce5+ 4.Rf5 Cf7 5.h7 Rf8 6.Rf6 cu urmarea văzută mai înainte, aducerea nebunului la h5 și a regelui la h6.

— 1...Cc7 2.Nb3 Re7 3.Rf5 Ce8 4.h6 Cf6 5.Rg6 Cd7 6.Rg7 Cf6 7.Nf7 și negrul nu mai are mutări.

Arțruni — Sarkizian, 1951

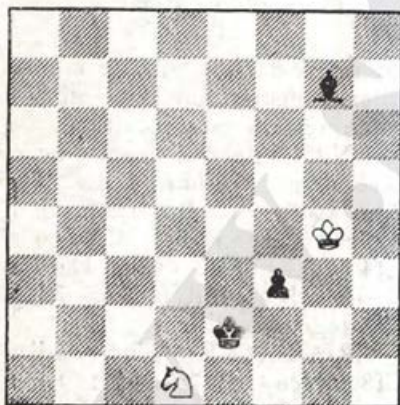


Diagrama 388
negrul cîștigă

Ideea de cîștig în poziția 388 constă în îndepărtarea regelui negru de pion pentru a lua calul din d1 și a avansa pionul.

Manevra este instructivă. 1.Rf4 (1.Rg3 Nh8 2.Rg4 Ne5 și se cîștigă calul. Sau 2.Rf4 Nf6 3.Rg3 Nh4+ 4.Rg4 Ne1 5.Rf4 Na5 6.Rg3 Nc7 7.Rg4 Ne5 și albul este în Zugzwang, iar dacă 6.Re4 Nc7, la fel, regele alb este silit să se îndepărteze.

1...Nd4 (mai precis este 1.Nf6) 2.Rg3 (2.Re4 3.Ne5!) 2...Nf6 3.Rf4 Ng5+ 4.Rg4 Nd2 și albul a cedat, deoarece, după 5.Rg3 Nb4 6.Rg4 Na5 7.Rf4 Nc7+ 8.Re4 Ne5, albul se află în Zugzwang și pierde.

Kasparian, 1952

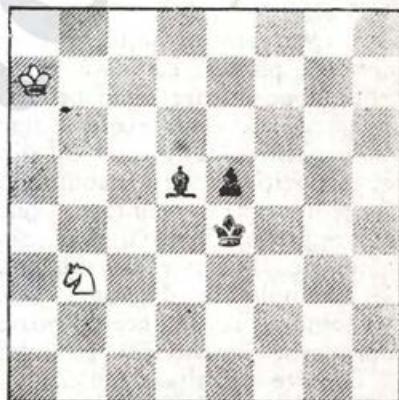


Diagrama 389
remiză

În diagrama 389, remiză: 1.Cc1! (1.Cd2+? Re3 2.Cf1+ Rf2 3.Cd2 Re2 4.Cb1 Rd3 și marșul spre transformare al pionului este asigurat. Nu este suficient nici

1.Cc5+ Rd4 2.Rb6 Rc4! 3.Cd7 e4 4.Cc5+ Rd4 5.Cg4 Ne6 6.Ch2 Nh3 7.Rc6 Rd3 8.Rc5 e3 9.Cf3 e2 10.Ce1+ Rd2 11.Cf3+ Rd1 12.Rd4 Ng4, cu câștig).

1...Re3 2.Rb6 Rd2 3.Rc5 Ng8 4.Rd6 e4 5.Re5 e3 6.Re4! (6.Rf4 Nd5!) 6...Nf7 7.Rf3 Nd5 (sau 7...Nh5 8.Rf4 Nd1 9.Re4=) 8.Rf4, și negrul nu poate evita șahul etern sau intrarea regelui la e4, după care poziția se repetă. Față de exemplul 388, cu o poziție asemănătoare, albul a reușit să evite poziția de Zugzwang.

Turn contra cal

Calul luptă destul de greu împotriva turnului. Pentru obținerea remizei, partea slabă trebuie să țină calul în apropierea regelui, iar regele să evite colțurile tablei. Cea mai slabă poziție a calului este în poziție pe diagonală față de turn și în opoziție frontală sau laterală față de rege. În unele cazuri este posibilă remiza chiar atunci când calul este izolat de regele blocat la marginea tablei.

În poziția 390, după ce negrul mută 1...Re5, turnul alb trebuie să plece, lăsând calului câmpul a4 sau d1, apoi calul se va putea apropia de rege.

Cehover, 1936

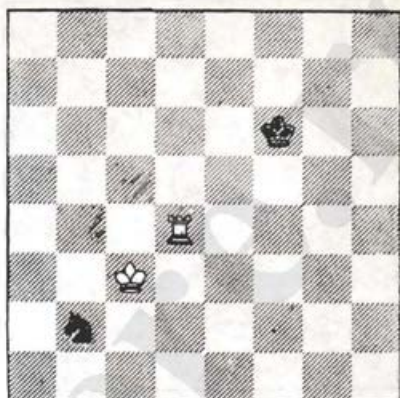


Diagrama 390
negrul la mutare, remiză

În poziția 391, albul nu reușește să salveze calul. S-a jucat: 1...Th4 (mai precis este 1...Th3, cu câștig imediat: 2.Cf2 Tf3+) 2.Ce3 Te4 3.Cd1 (mai rău este la c2 sau la g2, care dau opoziția pe diagonală, de exemplu: 3.Cg2 Rf5 4.Rf7 Rg4 5.Rf6 Te2; sau 3.Cc2 Rd5 4.Ca3 Rc5 5.Rf7 Rb4 6.Cb1 Te2).

3...Tf4+ 4.Rg7 Tf3! 5.Rg6 (5.Cb2 Rd5 6.Rg6 Rd4 7.Rg5 Tf1! 8.Rg4 Tb1 9.Ca4 Tb4) 5...Re5 6.Rg5 Rd4 7.Rg4 Tf1 8.Cb2 Tb1 9.Ca4 Tb4, cu prinderea calului.

În diagrama 392, deși regele și calul sînt la marginea tablei, negrul obține remiză: 1.Te2 Rh1 2.Tg2 Ce3 3.Te2 Cf1 4.Ta2 Rg1

Neumann — Steinitz, 1871

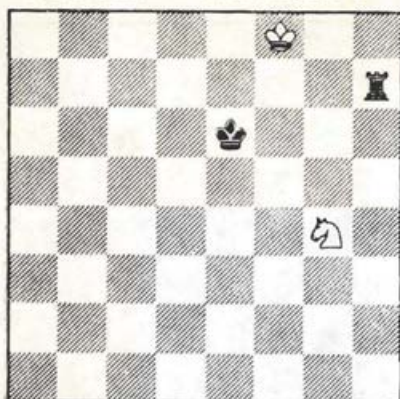


Diagrama 391

negrul la mutare câștigă

5.Tg2+ Rh1 6.Tg8 Cd2! (6... Ce3? 7.Rg3! Cf1+ 8.Rf2 Ch2 9.Tg1 mat; sau 7...Cd1 8.Te8!;

Kling și Horwitz

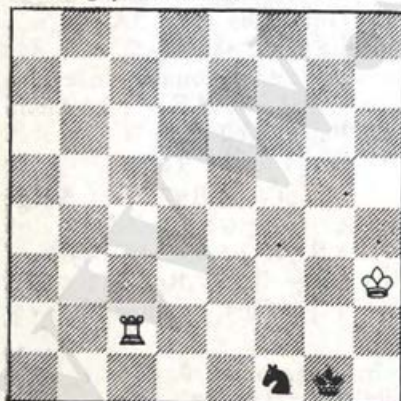


Diagrama 392

remiză

sau 7...Cc2 8.Tc8!; sau 7... Cf5+ Rf2; sau 7...Rg1 8. Rf3+. Nu este bine nici 6... Ch2 7.Rg3 Rg1 8.Tg7! Cf1+ 9.Rf3+ Rh2 10.Rf2!).

7.Rg3 Rg1! 8.Td8 Cf1+ 9.Rf3 Ch2+ 10.Rg3 Cf1+ și remiză. Sau 8.Tg7 Rf1 9.Te7 Cb3 10.Rf3 Cd2+ 11.Re3 Re1 12.Rd3+ Rd1 13.Th7 (13.Ta7 Cb1! sau 13. Te2 Cb1! 14.Tf2 Rc1, de asemenea remiză) 13...Cf1! 14.Ta7 Re1, și albul nu mai are ce încerca pentru câștig.

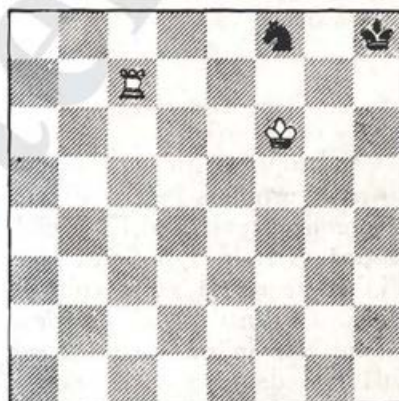


Diagrama 393

albul câștigă.

În diagrama 393, deși poziția este asemănătoare cu aceea de la 392, albul câștigă. Regele negru ocupă locul nefavorabil din colț și, chiar dacă este la mutare, nu va putea menține controlul asupra câmpului f7. Dacă

regele negru ar fi deja la g8, ne-
grul s-ar putea salva cu 1.Ch7+,
intrînd într-una din variantele
văzute în exemplul precedent.

Albul cîştigă ușor: 1... Rg8
2.Tc8 și calul este pierdut. La
1...Ch7+, albul poate juca 2.
Rf7 (sau 2.Rg6 Cf8+ 3.Rf7 Ch7
4.Tc8+) 2... Cg5 (2... Cf8 3.
Tc8, nu 3.R:f8 pat) 3.Rg6!

Turn contra nebul

Turnul cîştigă în fața nebulu-
lui numai dacă acesta se află în-
tr-o poziție dezavantajoasă.

Poziția cea mai clară de re-
miză este dată în diagrama 394.

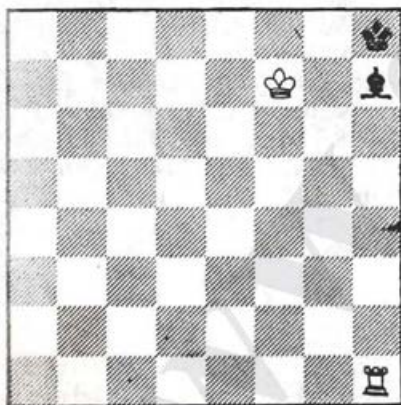


Diagrama 394
remiză

Regele ocupă colțul de culoare
diferită nebulului care acoperă
șahurile sau se deplasează atunci

cînd nu este legat. Să vedem ce
mai poate încerca albul. 1.Tg1
Nd3 2.Tg3 Nc2 3.Tg8+ Rh7 4.
Tg2 Nb3+ 5.Rf6 (nu duce la
nimic 5.Rf8 Nc4 6.Tg4 Nb3 etc.)
5... Nc4 6.Tg7+ Rh8! 6...
Rh6? 7.Tg4 Ne2 8.Th4+ Nh5
9.Th1!) 7.Rg6 Nd5 8.Rh6 (8.
Td7 Ne4+ 9.Rh6 Rg8) 8...
Nc4 9.Tc7 Nd5 10.Tc8+ Ng8
și orice insistență este zadarnică.

În anumite poziții, nebulul
reușește să obțină remiza, chiar
dacă partea mai tare are și un
pion. Spre exemplificare, reco-
mandăm revederea demonstrației
făcute de Ercole del Rio, arătată
la diagrama 56.

Berger, 1889

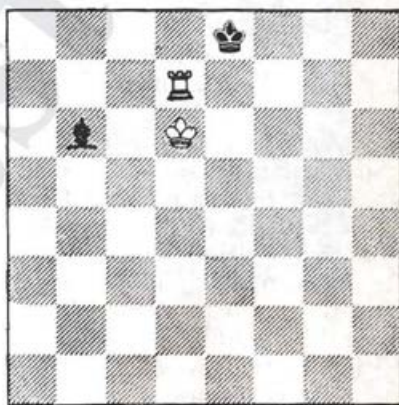


Diagrama 395

albul la mutare cîştigă;
negrul la mutare, remiză

În diagrama 395, poziția figu-
rilor negre nu este dintre cele

mai bune. Albul la mutare câștigă în modul următor: 1.Re6! Rf8 2.Tf7 Rg8 3.Rf6 Nd4+ 4.Rg6 și matul nu se poate para: 4... Nc3 5.Tc7 Nb4 6.Tc8+ Nf8 7. Ta8 Rh8 8.T:f8 mat.

Negrul face remiză cu: 1... Rf8! 2.Re6 Rg8 3.Rf6 (Nu dă nimic 3.Tf7 din cauza 3... Nd4, și regele nu mai poate face manevra de câștig dacă ar ajunge la h6) 3... Rf8! (Aceasta face inoperantă mutarea 4.Tf7+, deoarece regele negru se deplasează prin e8 spre colțul bun) 4.Td6 Na5! (sau 4.Tb7 Nd4+) și albul nu are continuări utile, acum când nebunul a ocupat o poziție mai bună.

Turn și nebun contra turn

Câștigul în astfel de situații este foarte greu de realizat. Tocmai de aceea, tema i-a preocupat mult pe analiști. La diagrama 58 a fost făcută demonstrația de câștig în poziția Philidor, pe care cititorul o poate revedea. Ceva mai târziu, Lolli a demonstrat câștigul într-o poziție deplasată cu o coloană spre stînga.

1.Te8+ Td8 2.Te7 Th8 3.Nd6 Rd8 4.Ta7 și negrul pierde turnul.

Dacă 2... Tg8, trebuie schimbată tactica. La 3.Nd6 Rd8 4. Ta7 Re8, turnul negru este apă-

Lolli, 1763

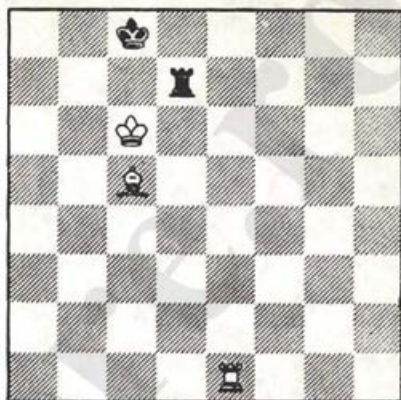


Diagrama 396

albul la mutare câștigă

rat după șahul la a8. De aceea: 3.Ta7 Rb8 4.Tb7+ Ra8 (4... Rc8 5.Nd6, cu câștig imediat) 5. Nd6 Tc8+ (alte continuări sînt mai slabe: 5... Tg1 6.Tb8+ Ra7 7.Th8 Tg6 8.Th1, urmat de 9.Ta1 mat) 6.Nc7 Th8 7.Tb1 Th6+ 8. Nd6 Th7 9.Te1 Tb7 10.Te8+ Ra7 11.Nc5+, cu mat în două mutări.

Sau: 2... Rb8 3.Nd6+ Ra8 (3... Rc8 4.Ta7) 4.Te1 Tc8+ 5. Nc7 și câștigă.

Sau: 2... Td2 3.Tf7 (trece mutarea adversarului) 3... Td8 4. Ne7 Tg8 (4... Te8 5.Nd6, urmat de 6.Ta7) 5.Tf5 Rb8 (5... Tg6 6.Nd6 Tg8 7.Ta5!) 6.Nd6+ Rb8 7.Ta5, urmat de 8.Ta8 mat.

Altă continuare la ultima variantă: după 1.Te8+ Td8 2.Te7

Td2 3.Tf7, negrul poate juca 3. Td1 și albul trebuie să caute o altă rezolvare: 4.Ta7 Rb8 5.Ta4 Tc1 6.Te4 și câștigă.

Dacă, după 4.Ta7 Tb1, atunci 5.Na3 Tb3 (5... Rb8 6.Te7 Ra8 7.Te4 Tb7 8.Te5 și negrul nu mai are mutări) 6.Nd6 Tc3+ 7. Nc5 Tb3 8.Tc7+ Rb8 (8... Rd8 9.Tf7+!) 9.Tf7 Ra8 10.Tf4 Tb2 11.Ta4+ Rb8 12.Nd6+, cu câștig.

Nu vom insista asupra acestor finaluri care nici nu sînt prea frecvente. Mai adăugăm însă că poziția analizată mai sus, deplasată cu o coloană spre stînga, se poate rezolva prin remiză, în timp ce dacă este deplasată pe coloana marginală, oferă părții mai tari șanse de câștig. S-a văzut că șansele de câștig apar numai atunci cînd regele părții slabe a ajuns în poziție dezavantajoasă la marginea tablei. În exemplul 397, vom urmări în ce măsură partea mai tare poate constrînge regele advers să ocupe astfel de poziții.

Poziția a survenit în partida Panov — Rohlin, 1945. S-a jucat: 1.Th1 (1.Th6+ Rd7 2.Th5 Rd6 3.Tg5 Re6 4.Nc5 Tc7! 5. Te5+ Rf6; sau 5.Tg6+ Rf7; sau 5.Th5 Tc6; sau 5.Rd4 Tc6 și albul nu obține nimic) 1... Rd6 (se poate și 1... Td6 2.Nc5 Tc6 3.Th5 Rf7! 4.Rd5 Te6! 5.Nd4 — sau 5.Th7+ — 5... Rg6 și negrul are resurse de rezistență.)

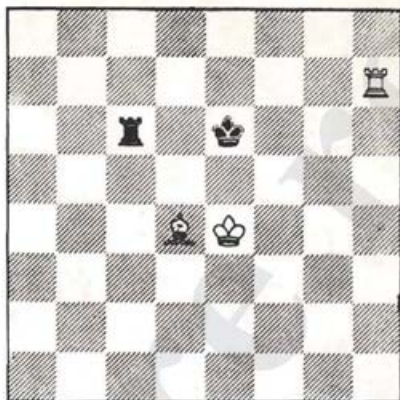


Diagrama 397
remiză

2.Ne5+ Rc5 3.Td1 Rc4, cu repetarea poziției inițiale pe altă parte a tablei 4.Nd6 cea mai bună șansă practică 4... Rb3! (corespunzînd mutării 3... Rf7 în varianta din paranteză) 5.Ne5 (sau 5.Rd5 Tc4 6.Ne5 Rc2! Bine este și 5... Tc2 6.Rd4 Tc4+ 7.Rd5 Tc3) 5... Rc4 6.Td4+ Rc5 7. Ng7 Te6+ 8.Ne5 Rc6 și partida s-a încheiat cu remiză. În concluzie, la un joc corect, regele nu poate fi dirijat pe o linie marginală.

Turn și cal contra turn

La fel ca în lupta între turn și nebun contra turn, aceste finaluri sînt rareori câștigate. Numai dacă regele părții mai slabe

a ajuns la marginea tablei și turnul său ocupă o poziție foarte defavorabilă este posibil câștigul.

Centurini, 1887

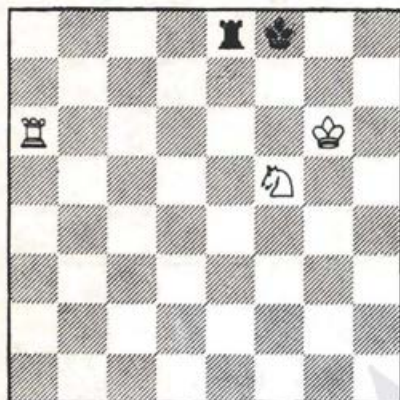


Diagrama 398
albul câștigă

Astfel, în poziția 398, albul obține câștigul: 1.Tf6+ Rg8 2.Ch6+ Rh8 3.Rf7 Ta8 4.Cf5 Ta7 5.Rg6 Ta8 6.Rh6 Te8 (6... Rg8 7.Ce7+ Rh8 8.Tf7 Ta6+ 9.Cg6+ Rg8 10.Tf8 mat — sau 10.Tg7 mat) 7.Ce7! Tb8 8.Tf7 Tb6+ 9.Cg6+, urmat de mat.

În poziția 399, calul este legat în apărarea șahului, ceea ce limitează mutările albului. 1.Tc7+ Rb8 2.Tc6 (La 2.Tb7+ negrul

Centurini, 1887

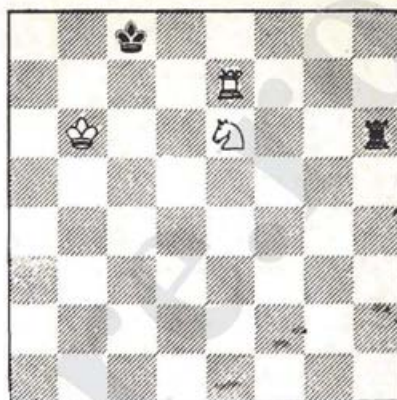


Diagrama 399
remiză

trebuie să răspundă 2.Rc8, deoarece, după 2.Ra8? 3.Te7 Th8, calul poate ajunge la c6 prin d4 și albul câștigă) 2...Th1 3.Cd4 Tb1+ 4.Cb5 Tb2 5.Tc1 Tb4 6.Rc6 (sau 6.Td1 Tb2 și albul nu poate evolua) 6...Tb2 (este greșit 6...Rc8? 7.Cd6+ Rb8 8.Te1, cu câștig) 7.Cd6 (7.Td1 Rc8 8.Cd6+ Rb8 9.Te1 Tc2+ 10.Rb6 Tb2+ 11.Cb5 Rc8 12.Td1 Tb4 etc.) 7...Tb3 8.Tc2 Tb1 (8...Tb4? 9.Th2 și câștigă; turnul negru nu are șahuri) 9.Cc4 Th1 10.Tg2 Th6+ 11.Cd6 Ra7 și albul nu poate câștiga.

VII. TEORIA DESCHIDERILOR

În poziția inițială, piesele de șah, cu forța lor potențială, stau ca două armate pe câmpul de bătălie, pregătite de luptă.

De amîndouă părțile se pun întrebările: ce forțe vor fi mobilizate, care este planul strategic al adversarului și, în funcție de acesta, ce sisteme de atac sau de apărare trebuie adoptate pentru a face față momentului cînd forțele se ciocnesc?

Aceste probleme caută să le rezolve teoria deschiderilor.

Încă de la începuturile istoriei șahului a existat preocuparea de a se găsi anumite sisteme de așezare a pieselor pentru obținerea unui avantaj sau neutralizarea unui atac.

Făcînd o scurtă incursiune în istorie, ne vom referi la cele mai vechi tratate de acest gen. Manuscrisul de la Göttingen, din anul 1490 prezintă, pe 30 de file

de pergament, 12 deschideri; de asemenea, anumite deschideri sînt abordate în scrierile lui Lucena (1497), Damiano (1512), Ruy Lopez (1561). Mai tîrziu, după cum s-a arătat și în capitolul II, apar lucrările lui Philidor, Ponziani, Labourdonnais, Staunton și apoi, mai cuprinzătoare, monografia lui Iănișch din anul 1842, Noi analize ale deschiderilor în șah și, în anul 1843, Manualul de șah al lui Bilguer.

O dată cu dezvoltarea cunoștințelor despre strategie se consemnează și apariția marilor maeștri cu joc complex, care au îmbogățit substanțial teoria șahului. „Teoria este practica maeștrilor”, afirmă Nimzovici. În ceea ce privește deschiderile și variantele, multe dintre acestea și-au luat denumirea după numele jucătorilor care le-au introdus în prac-

tică. Anumite precizări vor fi date la expunerea deschiderilor.

O literatură bogată este destinată teoriei deschiderilor. Amintim manualele lui Reuben Fine, Max Euwe, Paul Keres, ale cărui două volume *Teoria deschiderilor în şah*, traduse din limba rusă, au apărut și la noi, apoi lucrarea în limba română *Teoria modernă a deschiderilor*, cuprinzând un material foarte bogat. Articole teoretice au apărut periodic și în *Revista română de şah*. În librăriile noastre s-au mai putut găsi manualele de deschideri ale lui Sokolski și Panov, în limba rusă.

Fără a avea propriu-zis goluri, teoria deschiderilor mai comportă anumite discuții și completări. Se găsesc încă întăriri ale unor variante sau noutăți în deschidere. O lucrare care tinde să fie completă este *Enciclopedia*, editată în Iugoslavia.

De asemenea, s-au scris multe cărți care tratează câte o singură deschidere.

Pe măsură ce teoria deschiderilor a luat amploare, s-a ivit și necesitatea unor sisteme de clasificare. Sistemul cel mai frecvent întrebuintat este acela după denumirea lor și repartizarea în grupe mai mari, după specific. Alte sisteme cu indicative în litere și cifre sînt aplicate de *Enciclopedia* și indicatorul iugoslav folosit de *Sahovski Informator*,

care ușurează munca de întocmire a cartotecilor pe variante.

În clasificarea pe denumiri există anumite diferențe în folosirea lor, în diferite țări, dar acest lucru este lipsit de importanță și nu dă loc la încurcături sau confuzii. Jucătorul nu trebuie nicidecum să memoreze denumirile de deschideri și variante. Ele îi vor deveni treptat familiare, pe măsură ce își va dezvolta interesul pentru şah.

În prezentarea deschiderilor vom folosi clasificarea și denumirile uzuale la noi.

Deschiderile pot fi împărțite în cinci grupe mai mari:

1. Jocuri deschise în care sînt incluse deschiderile care încep cu 1.e4 și la care se răspunde cu 1...e5.

2. Jocuri semideschise care cuprind deschiderile care încep cu 1.e4 și la care se răspunde cu altă mutare decît 1...e5.

3. Jocuri închise care încep cu 1.d4 și cuprind Gambitul damei împreună cu variantele derivate și Deschiderea pionului damei.

4. Jocurile semiînchise care încep cu 1.d4 sau eventual cu altă mutare decît 1.e4 și nu sînt cuprinse în grupa 3 sau 5.

5. Jocuri de flanc care cuprind patru deschideri cu fianchetare și dezvoltare pe flanc: Sistemul Reti, Deschiderea engleză, Deschiderea Nimzovici-Larsen și Deschiderea Sokolski.

Înainte de expunerea deschiderilor, lăsând puțin la o parte considerațiile generale, este bine să discutăm anumite chestiuni de natură mai concretă și practică. În ce fel trebuie să se orienteze un jucător care s-a decis să studieze metodic șahul în multitudinea deschiderilor și variantelor propuse de teorie?

Evident, nu se poate cuprinde tot materialul tratat în teoria deschiderilor și nici nu este necesar. Mai mult chiar, memorizarea mecanică a variantelor stînjenește dezvoltarea independenței de gândire. În tratarea partidei, este important ca jucătorul să aplice ideile fundamentale ale deschiderii și să rezolve prin judecată proprie situațiile neprevăzute care survin. Desigur, pentru atingerea măiestriei, un jucător trebuie să aprofundeze ideile strategice ale unui număr destul de mare de sisteme de joc.

Orice jucător își alege unul sau două sisteme de deschideri, pentru început, pe care le studiază și le aplică în practică, iar pe măsură ce va progresa va experimenta și alte deschideri. Mulți dintre marii maeștri au un repertoriu restrîns de deschideri, dar acestea au fost aprofundate la maximum. Puțini au realizat performanța lui Alehin, care s-a angajat pe aproape tot registrul sistemelor de joc.

Esențial pentru început este ca jucătorul să-și însușească principiile generale ale deschiderii, expuse în capitolul III, pentru a le putea aplica în sistemul ales, îmbinînd caracteristicile schemei de dezvoltare cu o gândire independentă, care să-i permită adaptarea jocului la situațiile, uneori neașteptate, care se pot ivi pe tablă.

Stabilirea și studierea unui repertoriu de deschideri asigură cunoașterea cît mai cuprinzătoare în prima fază a partidei a unor variante concrete, pînă la intrarea în jocul de mijloc. Studiul trebuie să se extindă și asupra posibilităților strategice și tactice care pot surveni în jocul de mijloc, astfel încît să contribuie la elaborarea planului de joc. Ca prim rezultat se obține o economisire a timpului și efortului de gândire în faza inițială a partidei.

Pentru o cît mai mare eficiență în studierea deschiderii incluse în repertoriu, jucătorul se poate orienta după anumite criterii. Să spunem că a ales pentru alb jocul deschis. Ce răspuns poate da negrul la 1.e2-e4?

Cea mai mare frecvență, constatată statistic, peste 60%, o are mutarea 1...c7-c5, Apărarea siciliană. Deci, cel mai mare volum din timpul destinat studiului deschiderilor va fi folosit pentru variantele care rezultă din acest

sistem. Dacă va alege în repertoriul său la negru același răspuns, va studia siciliană și din punctul de vedere al albului și din acel al negrului. Va studia variantele teoretice, dar va urmări cât mai multe partide, pe care le va nota în caiete sau pe fișe. Teoria se limitează la deschidere, dar partidele pot contribui mai mult la cunoașterea ideilor în jocul de mijloc și implicit la construirea planului de joc.

În ordinea frecvenței se situează răspunsul 1...e7-e5. Dacă albul joacă 2.Cg1-f3, se poate intra în Partida spaniolă, italiană sau rusă, jocul celor doi, trei și patru cai, Apărarea Philidor. Dacă jucătorul nu le-a studiat pe acestea și vrea să le evite, va putea, în loc de 2.Cf3, să joace 2.d2-d4, variantele Deschiderii centrale fiind mai restrânse, sau 2.f2-f4; Gambitul regelui, cu joc tactic bogat.

La alte răspunsuri ale negrului ca 1...e7-e6, 1...d7-d6, 1...d7-d5, 1...c7-c6 sau 1...Cg8-f6 jucătorul trebuie să cunoască sumar anumite continuări pentru Apărarea franceză, Apărarea Pi-R-Uf, Apărarea scandinavă, Apărarea Caro-Kann și Apărarea Alehin, pînă va ajunge, pe baza unei experiențe, la necesitatea de a studia mai mult una sau alta.

La fel se judecă și pentru negru. Dacă alege apărarea siciliană, este

necesar s-o studieze în paralel cu jocul la alb. Dacă dorește să evite, pentru început, variantele complicate ale unor deschideri, el poate cuprinde în repertoriul la negru, după 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3, Partida rusă cu 2...Cg8-f6, care necesită un mai mic volum de studiu și dă negrului un joc bun. De asemenea, după 1.e2-e4, răspunsul 1...d7-d5, Apărarea scandinavă, îi poate oferi un joc echilibrat, cu mai puțin studiu.

Este bine ca jucătorul să-și aleagă un partener cu repertoriu asemănător, pentru a experimenta și verifica cele învățate în partide amicale.

În acest capitol vor fi expuse sumar unele variante și idei principale ale deschiderilor mai importante, însoțite de partide ilustrative. Pe parcursul lucrării au mai fost date, la diverse teme, 72 partide care pot fi ușor găsite cu ajutorul indexului de la sfîrșit, pentru a fi revăzute ca o completare la acest capitol.

JOCURI DESCHISE

După cum am arătat, în categoria jocurilor deschise sînt incluse acele deschideri care încep cu 1.e2-e4 e7-e5. Scopul urmărit este ocuparea centrului cu pio-

nii, deschiderea imediată a diagonalelor și dezvoltarea rapidă a figurilor. În general, lupta în prima fază se dă pentru stăpânirea centrului, obținerea și menținerea inițiativei. Asemenea deschideri permit atacuri directe și, datorită posibilităților tactice care pot surveni în pozițiile ce rezultă, partidele sînt mai spectaculoase. Această categorie cuprinde și unele gambite, deschideri în care una din părți sacrifică un pion, de cele mai multe ori albul, pentru a obține avans în dezvoltare, prin înlăturarea unui pion advers central și eliberarea unor cîmpuri pentru plasarea propriilor figuri. Gambitele au fost foarte mult jucate în secolul trecut, astăzi se întîlnesc mai rar în practica turneelor. Precizăm că denumirea de „gambit” provine din expresia italiană „dare il gambetto”, în traducere „a pune piedică”. Acceptarea gambitului, prin capturarea pionului oferit, se face cu pierderea unui timp în dezvoltare.

Gambitul regelui

Această deschidere, despre care se vorbește pentru prima dată în cartea lui Ruy Lopez (1561), se caracterizează printr-o mare dinamică, prin sacrificiul unui pion, după care albul obține o

dezvoltare rapidă a pieselor sale în detrimentul celor negre, a căror dezvoltare este întîrziată de „piedica” pusă la f4. Acceptarea gambitului deschide coloana „f” și dă albului perspectiva unui atac furtunos asupra regelui negru.

Gambitul regelui duce la o luptă ascuțită, cu multe riscuri. Teoria modernă a furnizat analize ample atît pentru alb, cît și pentru negru, însă cu toate acestea, cei mai mulți jucători preferă sisteme de joc mai confortabile. Jucători mari, ca Bronstein, Keres, Spasski, Fischer, l-au practicat în tinerețe, bogata lor fantezie găsind prilejul de a construi partide de mare inițiativă și dinamism.

După mutările caracteristice: 1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4, negrul are trei alegeri: acceptarea gambitului, refuzul lui și contragambitul. Vom vedea mai întîi anumite continuări ale gambitului acceptat.

2...e5:f4 3.Cg1-f3, varianta denumită gambitul calului.

3...g7-g5, apărarea clasică, multă vreme considerată ca fiind cea mai bună. Negrul consolidează pionul în plus, slăbindu-și însă poziția regelui.

4.h2-h4 mutarea cea mai energetică.

Mai puțin promițătoare este 4.Nc4, urmată de g3, ca în partida Neumann — Blackburne,

jucată în 1867 în Anglia și care a continuat astfel: 4...Ng7 5. d4 d6 6. O—O h6 7.g3 g4 8.Ce1 f3 9.c3 Cd7 10.Ca3 Cb6 11.Nb3 De7 12.Cd3 Nd7 13.Cf4 h5 14. Dd3 h4! și albul a ajuns într-o poziție foarte grea.

4.g5-g4

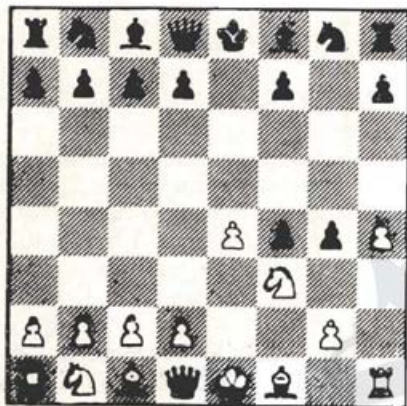


Diagrama 400

În poziția din diagrama 400, mutarea 5.Cg5 poate da albului un atac periculos în aparență, dar insuficient: 5...h6 6.C:f7 R:f7 7.Nc4+ (7.D:g4 este slabă, 7... Cf6 8.D:f4 Nd6 9.Df3 Cc6 10. c3 Ce5 11.Df2 Cg4 12.Df3 De7 13.d3 De5 cu poziție câștigată pentru negru) 7...d5 8.N:d5+ Rg7 9.d4 f3! 10.gf3 Cf6 11.Cc3 Nb4 12.Nc4 gf3 13.Tg1 Cg4 14. D:f3 D:h4+ 15.Tg3 Tf8 16.Nf4 Ne7 17.Cd5 Ng5 18. O—O—O c6! 19.Th1 cd5 20.T:h4 T:f4 și

albul are o poziție greu de apărut.

5.Cf3-e5 Cg8-f6

Cea mai bună mutare, după care albul trebuie să joace foarte corect pentru a evita dificultățile, păstrând un avantaj minimal.

6.d2-d4

Slab este 6.Nc4 d5 7.ed5 Nd6 8.d4 Ch5 9.C:g4 Cg3 10.Th2 De7+ 11.Rf2 h5 12.Ce5 N:e5 13.de5 Dc5+ 14.Re1 Dg1+ 15. Rd2 De3 mat.

6...d7-d6 7.Ce5-d3 Cf6:e4 8.Nc1:f4 Dd8-e7 9.Dd1-e2 Nf8-g7 10.c2-c3 h7-h5 11.Cb1-d2 Ce4:d2 12.Re1:d2 De7:e2+ 13. Nf1:e2.

Poziția rezultată este apreciată de Keres ca favorabilă albului și compensează pionul sacrificat. La un joc pasiv al negrului, albul poate obține atac decisiv, de exemplu: 13...Nf5 14.Tf1 Cd7 15.Cb4 Cf6 16.Nb5 Nd7 17. Tae1+ Rd8 18.Ng5! N:b5 19. T:f6 și negrul a cedat (Stolz — Sämisch, 1932).

În loc de 3...g5, negrul are și alte continuări cu care poate obține un joc mai solid.

Deci, 1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 e5:f4 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.e4-e5 Cf6-h5

Negrul apără pionul, dar poziția calului nu este prea stabilă. Va reuși albul să se folosească de aceasta?

5.Dd1-e2

Continuarea 5.d4 dă negrului anumite șanse de egalare, de exemplu: 5...d5 6.c4 Cc6 7.cd5 D:d5 8.Cc3 Nb4 9.Rf2

5...Nf8-e7 6.d2-d4 0—0

Este slab 6... Nh4+ 7.Rd1! 0—0 8.g4 fg3 9.Dg2 Ne7 10.hg3, cu poziție câștigată pentru alb.

7.g2-g4! f4:g3 8.De2-g2 d7-d6 Nu este bine nici 8...gh2 9.T:h2, nici 8...Nh4 9.hg3 N:g3+ 10. Rd1 cu avantaj clar pentru alb.

9.h2:g3 Nc8-g4 10.Cf3-h2 Ng4-d7

Poziția rezultată cere albului mutări foarte active, altfel negrul va echilibra jocul.

După mutările introductive 1.e4 e5 2.f4 ef4 3.Cf3, negrul poate renunța la apărarea pionului f4, ceea ce dă albului mai puține posibilități de a complica jocul.

3...d7-d5 4.e4:d5 Cg8-f6 5.c2-c4 c7-c6

Cea mai bună metodă de a submina centrul de pioni al albului. Dacă acum 6.dc6 C:c6 7.d4 Ng4 8.d5 N:f3 9.gf3 (9.D:f3 Cd4! 10.Dd3 Nc5) 9...Nb4+ 10.Nd2 0—0! 11.dc6 Te8+ 12.Nc2 Ce4! negrul are atac (Keres).

6.d2-d4 Nf8-b4+ 7.Cb1-c3 c6:d5 8.Nc1:f4 0—0 9.Nf1-d3 Tf8-e8+ 10.Nf4-e5 Cb8-c6 11.0—0 Cc6:e5 12.Cf3:e5 d5:c4 13.Nd3:c4 Nc8-e6

Deși albul se bucură de un avantaj de spațiu, negrul nu are

prea multe greutăți pentru a menține echilibrul.

După mutările 1.e4 e5 2.f4 ef4, albul poate să continue cu gambitul nebunului:

3.Nf1-c4

Și la această continuare analizele au rezolvat în mare măsură jocul pentru negru. Una dintre posibilitățile negrului de egalare a jocului este:

3...d7-d5 4.Nc4:d5 Dd8-h4+ 5.Re1-f1 g7-g5 6.Cb1-c3 Nf8-g7 7.d2-d4 Cg8-e7 8.Cg1-f3 Dh4-h5 9.h2-h4 h7-h6 10.Dd1-d3 Cb8-c6 11.Cc3-e2 Ce7:d5 12.e4:d5 Cc6-e7 13.Rf1-g1 g5-g4 14.Ce2:f4 Dh5-f5 15.Cf3-e5.



Diagrama 401

În poziția din diagrama 401, negrul obține joc egal cu 15... D:d3 (negrul trebuie să joace atent, de exemplu, la 15...N:e5 16. de5 D:e5 17.Nd2 albul ob-

ține avantaj) 16.cd3 (16.Cf:d3 Nf5 17.Nd2 f6 18.Cc4 N:d3 19. cd3 C:d5 cu mic avantaj pentru negru).

Din punct de vedere pozițional, refuzarea gambitului pare motivată, deși rezultatele nu sînt superioare față de variantele în care negrul acceptă gambitul, dar nu se preocupă de apărarea pionului în plus, ci caută să-și dezvolte piesele. Să vedem una din variante.

1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 Nf8-c5

Negrul instalează nebunul pe o magistrală slăbită a albului.

3.Cg1-f3 d7-d6 4.Cb1-c3 Cg8-f6 5.Nf1-c4 Cb8-c6

O mutare obișnuită și la îndemîna oricui. Se poate juca și chiar este mai bine înții 5...Ne6, deoarece la schimbul 6.N:e6 fe6 negrul are șanse pe coloana „f”.

6.d2-d3

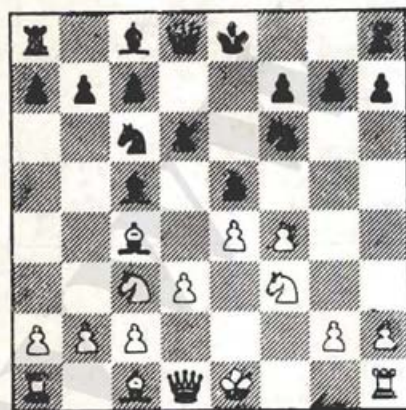


Diagrama 402

În poziția din diagrama 402, negrul poate menține echilibrul în mai multe feluri cu mutări ca 6...Ne6, 6...0—0 și cu aceea din varianta principală.

6...Nc8-g4 7.h2-h3 Ng4:f3 8.Dd1:f3 Cc6-d4 9.Df3-g3 e5:f4! 10.Dg3:g7 Th8-f8

Poziția este complicată și neclară. Teoria apreciază că șansele ambelor părți sînt aproximativ egale, chiar după continuări posibile ca 11.Rd1 De7 12. Tf1 Tg8 (12...0—0—0? 13. T:f4 Ch5 14.Dg4+) 13.Dh6 T:g2.

O altă metodă de combatere a Gambitului regelui este contragambitul. Maestrul austriac Falkbeer, care i-a atribuit și denumirea, a introdus în practică răspunsul 2...d7-d5, care a fost considerat cîțva timp drept o răsturnare a Gambitului regelui. Din punct de vedere al teoriei moderne, acest contragambit este pe deplin acceptabil, dar nu se poate spune că este o apărare mai bună decît 2...e5:f4 sau 2...Nf8-c5 (Keres).

1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 d7-d5 3. e4:d5

Dacă albul renunță la pionul oferit, el pierde șansele de a obține avantaj.

3...e5-e4

Aceasta este ideea principală a apărării care înlătură posibilitatea deschiderii coloanei „f” și stînjenește dezvoltarea albului.

Albul are un pion în plus la d5 care nu poate fi apărat în mod convenabil, iar pionul din e4 poate fi ușor înlăturat fără pierdere de tempo.

4d2-d3 Cg8-f6



Diagrama 403

Aici, albul are de ales între mai multe continuări. La 5.de4, albul păstrează pionul în plus, dar va suporta rigorile unui atac puternic. După 5.De2 Ng4! 6.De3 Nb4+ 7.c3 0—0! negrul are atac periculos.

5.Cb1-d2 Nc8-f5 6.d3:e4 Cf6: e4 7.Cg1-f3

Un joc complicat rezultă după 7.De2 Nb4 8.c3 0—0! 9.C:e4 (9.cb4 Te8 10.Cc4 Cc3 11.bc3 T:e2! 12.N:e2 și negrul are atac) 9...Te8 10.cb4 T:e4 11.Ne3 De7 12.Rf2 Cd7 13.Dd2 Te8. Aprecierea pozițiilor de acest fel poate fi făcută numai prin încercările în practică.

7...Nf8-c5 8.Nf1-d3 Ce4:d2

În avantajul albului este 8... N:f2+ 9.Rf1, sau 8...Cf2 9.De2+ De7 10.D:e7+ R:e7 11.N:f5 C:h1 12.Cb3.

9.Nd3:f5 Cd2:f3+ 10.Dd1:f3 0—0

În această poziție, teoria se pronunță în favoarea albului. Avantajul unui pion și al perechii de nebuni trebuie să fie decisiv, deși jocul negrului pe coloana „e” îi stânjenește pentru moment jocul.

Am insistat asupra acestei deschideri, deși variantele expuse nu cuprind decât câteva scheme din teorie, deoarece, mai mult decât oricare deschidere Gambitul regelui prezintă cea mai mare atracție pentru tineret.

Spasski — Bronstein, Lenin-grad 1960

1.e4 e5 2.f4 ef4 3.Cf3 d5 4.ed5 Nd6. Este mai bine pentru negru să-și dezvolte figurile. Dacă 4... D:d5 5.Cc3 De6+, albul obține avans în dezvoltare.

5.Cc3 Ce7 6.d4 0—0 7.Nd3 Cd7 8. 0—0 h6. O poziție mai solidă ar fi rezultat după 8... Cg6.

9.Ce4 C:d5 10.c4 Ce3 11.N:e3 fe3 12.c5 Ne7 13.Nc2 Te8 14.Dd3 e2. (Diagrama 404).

Spasski preferă să rezolve partida printr-o combinație. Simplu și bine era și 15.Tf2.

15.Cd6! Cf8? O mutare slabă care pierde repede. Mai mult îi



Diagrama 404

15.Cd6!.

oferea negrului varianta 15... N:d6 16.Dh7+ Rf8 17.cd6 ef1D+ 18.T:f1 cd6 19.Dh8+ Re7 20.Te1+ Ce5 21.D:g7, cu toate că albul ar avea și așa atac puternic.

16.C:f7! ef1D+ 17.T:f1 Nf5 (17... R:f7 18.Ce5++ Rg8 19.Dh7+! C:h7 20.Nb3... Rh8 21.Cg6 mat) 18.D:f5 Dd7 19.Df4 Nf6 20.C3e5 De7 21.Nb3 N:e5 22.C:e5+ Rh7 23.De4+ și negrul cedează. La 23.Rh8, câștigă 24.T:f8+ urmat de Cg6+.

Larsson — Englund, Stockholm, 1942

1.e4 e5 2.f4 d5 3.ed5 ef4

Mutarea recomandată de teorie și care creează dificultăți în dezvoltarea albului este 3...e4.

4.Cf3

Mai indicat este 4.Df3 Cf6 5.Nb5+ Cbd7 6.Cc3 Nd6 7.Cge2, cu șanse de ambele părți.

4...Cf6 5.d4 C:d5 6.c4

Continuarea este riscantă. Era indicat 6.Nd3 urmat de 0—0 6...Nb4+7.Cbd2?

O urmare a deschiderii poziției cu 6.c4. Acum albul are greutatea în apărare. Era mai bine 7.Rf2, după care 7.Ce3 nu ar fi avut aceleași efecte.

7...Ce3 8.Da4+?

O lovitură în gol, care nu face decât să dezvolte cu tempo nebunul negrului, dar, oricum, poziția albului este grea.

8...Nd7 9.Db3 (9.D:b4 Cc2+) 9...De7 10.Rf2



Diagrama 405

10...Cd1+! 11.Rg1 (11.D:d1 De3 mat) 11...Cc3! h3

Albul reușește astfel să găsească un loc de refugiu pentru rege la

12.De3+, dar nu poate salva și dama.

12...Na4! și albul cedează.

Alte exemple se pot vedea în partidele date anterior: Mac Donnel — La Bourdonais, Duz Hotîmirski — amator, Cigorin — Schlechter.

Deschiderea centrală, Gambitul nordic

Intrată în practica turneelor la mijlocul secolului trecut, Deschiderea centrală a fost completată mai târziu cu analize care i-au adus îmbunătățiri.

Mutările caracteristice: 1.e2-e4 e7-e5 2.d2-d4 e5:d4 3.Dd1:d4 nu produc prea multe gerutăți negrului. Apariția prematură a damei în centru permite negrului o dezvoltare cu tempo. De asemenea, lichidarea tensiunii în centru se dovedește, în general, favorabilă negrului. Cu toată apariția de simplitate, jocul nu exclude unele posibilități tactice.

Una dintre variantele cunoscute este: 3...Cb8-c6 4.Dd4-e3 Cg8-f6 5.Cb1-c3.

Nu este bună continuarea 5.e5 Cg4 6.De4 d5! 7.ed6+ Ne6 8.Na6 (8.dc7 Dd1+ 9.R:d1 C:f2+ și negrul recîștigă dama cu joc mai bun) 8...D:d6 9.N:b7 Db4+ 10.D:b4 C:b4, cu joc mai bun pentru negru.

5...Nf8-b4 6.Nc1-d2 0—0

7.0—0—0 Tf8-e8 8.Nf1-c4 d7-d6 9.f2-f3 Cc6-a5!

Această mutare este mai bună decît 9...Ce5 10.Nb3 Ne6 11.g4 c6 12.g5 Cfd7, cu oarecare avantaj pentru negru. La 9...Ca5, albul nu mai poate retrage nebunul la b3.

10.Nc4-d3 d6-d5

Șansele sînt de partea negrului. Trebuie parată amenințarea 11...d4, cu cîștig de figură. Atacul negrului pe flancul damei este mai rapid decît cel al albului pe flancul regelui. Partida Feilitzsch — Keres (1933) a continuat: 11.Dg5 h6 12.Dh4 d4 13.Ce2 N:d2+ 14.T:d2 c5, cu avantaj clar pentru negru.

O îmbunătățire a jocului la alb a fost adusă prin Gambitul nordic, ajuns celebru datorită variantei:

1.e2-e4 e7-e5 2.d2-d4 e5:d4 3.c2-c3 d4:c3 4.Nf1-c4 c3:b2 5.Nc1:b2 d7-d5 6.Nc4:d5 Cg8-f6 7.Nd5:f7+ Re8:f7 8.Dd1:d8 Nf8-b4+ 9.Dd8-d2 Nb4:d2+ 10.Cb1-d2 c7-c5 cu joc aproximativ egal.

Negrul poate evita această variantă, refuzînd gambitul, cu 3...d5 4.ed5 D:d5 5.cd4 Cc6 6.Cf3 Ng4 7.Ne2 Cf6 (desigur, nu 7...N:f3 8.N:f3 D:d4 9.N:c6 și negrul pierde dama, situație care trebuie cunoscută, ea putînd surveni și în alte deschideri) 8.Cc3 Da5 9.0—0 0—0—0, cu șanse aproximativ egale. În partida

Schlechter — Opocensky, 1914, s-a continuat: 10.Ne3 Nc5 11. Db3 N:d4 12.C:d4 C:d4 13.N: g4+ C:g4 14.D:f7 Thf8 15.De7, cu egalitate.

Deschiderea centrală, Kupreicik Estrin, Leningrad, 1965

1.e4 e5 2.d4 cd4 3.D:d4 Cc6 4.De3 Cf6 5.Cc3 Nb4 6.Nd2 0—0 7.0—0—0 Te8 8.Nc4 d6 9.Ch3! Ce5.

În varianta teoretică am văzut că 9. f3 Ca5! dă negrului joc satisfăcător. Uneori, diferențe mici schimbă esențial cursul partidei. Aici era mai indicat 9... Ne6.

10.Nb3 Ne6 11.f4 Cc4 12. N:c4 N:c4 13.e5! Cd7. Schimbul la e5 ar fi degajat puțin poziția negrului, slăbind în oarecare măsură atacul albului. 14.Ce4 N: d2+ 15.T:d2 Nb5 16.Db3 Nc6 17.Chg5 d5



Diagrama 406

În poziția 406 este posibilă lovitura combinativă:

18.C:f7! R:f7 19.Cg5+ Rf8 20.T:d5! h6. Negrul nu mai are apărări. La 20... N:d5, decide 21.D:d5 C:e5 22.C:h7+ Re7 23. D:e5+ Rd7 24.Td1+.

21.Ch7+ Re7 22.f5! N:d5 23. D:d5 Dc8 24.f6+ Rd8 (24... gf6 25.gf6+ Cf6 26.Te1) 25.f7 și albul a câștigat.

Gambitul nordic, Schwarz — Tarrasch, Nürnberg, 1883

1.e4 e5 2.d4 ed4 3.c3 De7 4. f3? Dacă albul a început în stilul de gambit, consecvent era 4. cd4 D:e4+ 5.Ne2 D:g2 6.Nf3 Dg6

4... d5 5.D:d4 Cc6 6.Nb5 de4 7.fe4 Cf6. Inițiativa a trecut de partea negrului. 8.e5 Nd7 9.N:c6 N:c6 10.Cf3 Td8 11.De3 Cg4 12.Dg5 Dd7 13.0—0?



Diagrama 407

Este greu pentru alb să mai găsească apărări. Poziția deschisă a regelui alb permite negrului atacul decisiv.

13... Nc5+ 14.Rh1 Cf2+ 15.T:f2 Dd1+ 16.Cg1 D:g1+ R:g1 Td1 mat.

Partida scoțiană, Deschiderea Ponziani

Partida scoțiană a împrumutat denumirea de la meciul prin corespondență Londra — Edinburgh (1824), apoi a fost analizată de Paulsen, Staunton, Steinitz. Ideea de a înlătura pionul central din e5 al negrului are dezavantajul de a simplifica centrul, ceea ce dă negrului contra-joc; de aceea este mai rar întâlnită în turneele moderne.

1.e2-c4 e7-e5 2.Cf3 Cc6 3.d2-d4

Dacă se joacă 3.c2-c3, se intră în Deschiderea Ponziani, a cărei idee constă în pregătirea d2-d4, urmînd ca, la schimbul pe d4, albul să obțină un centru puternic de pioni prin cd4.

3.e5:d4 4.Cf3:d4

Dacă se joacă 4.c2-c3 d4:c3 se intră în Gambitul scoțian.

4... Nf8-c5 5.Cd4-b3 Nc5-b6 6.a2-a4 a7-a5 7.Cb1-c3 Dd8-f6 8.Dd1-e2 Cg8-e7 9.Nc1-e3 Cc6-b4 10.Nc3:b6 Df6:b6 11.0—0—0—0, cu joc aproximativ egal.

În practică însă, partidele pot avea continuări surprinzătoare,

mai ales atunci cînd se comit și anumite inexactități.

Partida scoțiană, Polihroniade — Aatolainen, Lucerna 1982

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 ed4 4. C:d4 Nc5 5.Ne3 Df6 6.c3 Nb6 7.g3 d6 Negrul joacă pasiv. Indicată era 7... Cge7 și 8... d5, pentru eliminarea pionului central al albului.

8.Ng2 Nd7 9.0—0 Cge7 10. Ca3 C:d4? Un schimb care întărește centrul alb.

11.cd4 Cc6 12.Cb5 0—0 13. Cc3! Albul își continuă dezvoltarea, profitînd de faptul că pionul din d4 nu poate fi luat din cauza Cd5! cu câștig de figură.

13... Dg6 14.Cd5 Tfe8 15.Dd2 h6 16.f4 f5! 17.e5! Cd8 18.a4! Datorită jocului inexact al negrului, albul obține o inițiativă puternică.

18... c6 19.a5! N:a5 20.T:a5 cd5 21.T:d5 Cf7 22.Ta5 de5 23. fe5 Cd8 24.Td5 Ne6 25.Tc5 Nd7 26.Tc7 Nb5 27.Tfc1 Tb8 28.Db4 a6 29.Db3+ Rh8 30.d5! Sacrificiul de pion oferit de alb nu este decît o cursă simplă. Avantajul pozițional al albului va duce repede la victorie și oricum negrul nu are suficiente mijloace de a împiedica atacul.

30... T:e5 31.Nd4! Te8 32. T:g7 D:g7 33.N:g7+ R:g7 34. Tc7+ Cf7 35.Dc3+ Rg8 36.d6 Ce5 37.Nd5+ Rf8 38.Te7! Și, în sfîrșit, în fața acestei mutări zdrobitoare, negrul a cedat.

În completare, se poate vedea partida Trifunovici — Pachman.

Deschiderea Ponziani, Estrin — Spasski, Riga, 1951.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3

Estrin a ales o deschidere rar folosită, contînd pe lipsa de experiență a adversarului său, Spasski la 14 ani.

3.f5!? O mutare care merită atenție și care dovedește simțul combinativ al tînărului de 14 ani. Continuarea obișnuită este 3...d5 sau 3...Cf6.

4.d4 fe4 5.C:e5 Df6 6.Cc4 d5 7.Ce3 Ne6 8.Nb5 Nd6 9.0—0 Ch6 10.f3? O greșeală de care negrul profită imediat. Trebuia jucat 10c4! atacînd lanțul de pioni la bază. Nu se poate 10...dc4, din cauza 11.d5!

10...Dh4 11.g3



Diagrama 408

Negrul este pregătit pentru a

tac. Sacrificînd o figură, distruge poziția de pioni care apără regele alb.

11...N:g3! 12.hg3 D:g3+ 13.Cg2 (13.Rh1 0—0!) 13...Nh3 14.De2 0—0 15.Df2 Dg6 16.Ne2 Tf6 17.f4 (17.N:h6 D:h6 urmat de Tg6) 17...Cf5 18.Rh2 Dh6 19.Th1 N:g2+ și albul cedează.

Jocul celor doi, trei și patru cai

Jocul cailor era cunoscut încă din secolul al XVI-lea (manuscrisul lui Polerio). Deschidere tăioasă, cu posibilități tactice de ambele părți, a fost practică de jucători mari ca Morphy, Steinitz, Cigorin, se menține actuală și în turneele moderne.

Variantele principale:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-c4 Cg8-f6 4.Cf3-g5 d7-d5 5.e4:d5 Cc6-a5 6.Nc4-b5+ c7-c6! 7.d5:c6 b7:c6 8.Nb5-e2

Este posibil și 8.Df3 Tb8! 9.Nd3 h6 10.Ce4 Cd5 11.Cg3 g6 12.0—0 Ng7 13.Cc3 0—0 și pentru pionul sacrificat negrul obține o poziție mai activă.

8...h7-h6 9.Cg5-f3 e5-e4 10.Cf3-e5 Nf8-d6

Dacă 10...Dc7 11.f4 Nc5 12.d4 ed3 13.cd3 0—0 14.Nd2 Cb7 15.Da4, albul obține un joc foarte bun.

11.f2-f4 e4:f3 12.Ce5:f3 0—0 13.0—0 c6-c5 14.d2-d4 Dd8-c7 15.Cb1-c3 a7-a6 (vezi diagr. 409).



Diagrama 409



Diagrama 410

În schimbul pionului sacrificat, negrul are o poziție mai activă. O continuare se poate vedea în partida Spasski — Gheeller: 16.Rh1 Nb7 17.Ne3 Tad8 18.Ng1 Tfe8 19.Te1 Cc6 20.d5 Cb4 21.Nf1 T:e1 22.C:e1 Ne5, partidă terminată remiză.

Și acum, o partidă în altă variantă, în care, după cum se va vedea, nu lipsesc ideile tactice.

Jocul celor doi cai, Pfeiffer — Gerisch, Berlin, 1941

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cf6 4.0—0 C:e4 5.De2 d5 6.Nb5 f6. Era mai indicată întâi dezvoltarea nebunului din f8 la d6. 7. d4 Nd6 8.de5? Albul nu profită de șansa de a obține avantaj cu 8.c4, prin care subminează apărarea calului din e4. 8...fe5 9.C:e5 0—0! (9...N:e5 10. Dh5+!) 10.C:c6 bc6 11.N:c6

11...N:h2+! Sacrificiul se bazează pe ideea atacului dublu, prin care figura este recuperată. 12.R:h2 Dd6+ 13.Rg1 D:c6 14. Ca3 Na6. Negrul a obținut o poziție superioară prin colaborarea mai bună a figurilor sale. 15.c4 Tae8 16.Ne3 dc4 17.Tfe1 C:f2! 18.Tac1 c3 19.Dh5 (singura mutare) 19...Nb7 20.Dg5 Ch3+! și albul cedează.

Mai pot servi ca exemple și partidele date anterior: Milos — Kostici, Euwe — Reti, Kazici — Vukovici, Morphy — amator

Jocul celor trei și patru cai nu diferă esențial de jocul celor doi cai sub aspectul ideilor și posibilităților tactice.

După mutările: 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Cb1-c3, negrul poate juca 3...Nb4 sau 3...Nc5, jocul celor trei cai.

Jocul celor patru cai poate urma cu 3... Cg8-f6 4.Nf4-b5, cu continuări posibile: 4... Cd4 5. Na4 Nc5 6.C:e5 0-0 7.Cd3 Nb6 8.Cf4 d5 9.d3 Ng4 10.f3 Ch5 11.fg4 Dh4+ 12.g3 C:g3 13.Cg2 Df6 14.hg3 Cf3+15.Re2 Cd4+, cu șah etern.

Sau 4... Nc5 5.0-0 0-0 6. C:e5 Te8 (6... C:e5 7.d4) 7.C:c6 dc6 8.Nc4 b5 9.Ne2 C:e4 10. C:e4 T:e4, cu șanse aproximativ egale. Spre exemplificare recomandăm revederea partidei Winter — Capablanca.

Partida italiană

Partida italiană, pe numele vechi „Giucoco piano” (joc încet), este una dintre cele mai vechi deschideri, cunoscută în secolele XVI—XVII, datorită măestrilor italieni ai timpului, dintre care cel mai important a fost Gioachino Greco. Ea s-a bucurat de o mare popularitate, oferind posibilități de atac pe flancul regelui. În zilele noastre se întâlnește din nou în turnee, căci teoria modernă a îmbogățit studiul acestei deschideri.

Mutările caracteristice sînt:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-c4 Nf8-c5

Nebunii, dezvoltăți simetric, vizează punctele critice f7 și f2.

4.c2-c3. Albul pregătește înaintarea d2-d4, iar în caz de

schimb, luînd cu pionul „c”, își va forma un centru puternic de pioni.

4... Cg8-f6

Apărarea 4... d6 este mai puțin activă. Albul are continuări bune, ca 5.d4 ed4 (5... Nb6 6. de5! de5 7.D:d8+ C:d8 8.C:e5±) 5.cd4 Nb6 6.Cc3 Cf6 7. Ne3 Ng4 8.Nb3 0-0 9.Dd3 Te8 10.0-0, cu avantaj pentru alb.

5.d2-d4 e5:d4 6.c3:d4

Dacă albul este tentat să joace 6.e5, atacînd calul din f6 care nu are cîmpuri bune de retragere, (la 6... Ce4, 7.Nd5!) negrul are o replică bună cu 6... d5! iar după 7.Nb3 este bine 7... Ce4 (la 7.ef6 dc4 8.fg7 Tg8 poziția negrului este de preferat).

6... Nc5-b4+

Retragerea nebunului 6... Nb6 nu este bună, deși aparent, negrul are o poziție satisfăcătoare, cu trei figuri dezvoltate și rocada pregătită, însă albul își dovedește superioritatea prin stăpînirea centrului și posibilitățile de atac cu pionii. Figurile negrului nu au sprijin în centrul tablei. Poziția din diagrama 411 este foarte instructivă în acest sens.

7.d5 Ce7. Este greșit 7... Ca5, deoarece, după 8.Nd3 și 9.b4, negrul nu va mai avea unde retrage calul. 8.e5 Ce4. Negrul amenință luarea pionului din f2



Diagrama 411

cu atac asupra damei și turnului, dar nu va putea obține nimic datorită mutărilor energice ale albului, posibile prin stăpânirea centrului și mobilitatea figurilor sale. 9.d6! cd6 10.ed6 Cf5 (10... C:f2 11.De2 C:h1 12.N:f7+ R:f7 13.Cg5+ urmat de 14.Df3, cu avantaj) 11.N:f7+ Rf8 12.Nb3 C:f2 13.Dd5 Df6 14.Tf1 Cg4 15.Cd4 cu câștig pentru alb.

De aceea, mutarea 6...Nb4+ este superioară și astfel negrul câștigă un tempo în apărare.

7.Nc1-d2 Nb5:d2+ 8.Cb1:d2 d7-d5!

Această mutare slăbește centrul albului și dă negrului posibilitatea de egalare, de exemplu: 9.ed5 C:d5 10.Db3 Cce7 11.0—0 c6 12.Tfe1 0—0.

Tartakover — Euwe, Veneția, 1948

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Nb6 5.d4 De7 6.0—0 d6 7.h3 Cf6 8.Te1 0—0 9.Ca3 Cd8 10.Nf1 Ce8 11.Cc4 f6 12.a4 c6

Nu este de mirare că partida s-a abătut încă de la început de la variantele teoretice; amândoi jucătorii sînt formați la școala combinației. Prin ultima mutare, negrul oferă un pion pentru a îndepărta dama albă de pe terenul de luptă.

13.C:b6 ab6 14.Db3+ Ce6 15.D:b6 g5 16.Nc4 h6 17.h4 Rg7 18.hg5 hg5. Coloanele se deschid în favoarea negrului. 19.de5 de5 20.Ne3 Th8 21.g3? Albul slăbește iremediabil cîmpul h3, încercînd să împiedice intrarea calului la f4, dar, de fapt, este greu de găsit o continuare satisfăcătoare.

21...Rg6! 22.Rg2 Cf4+! Deschiderea căilor de atac justifică pe deplin acest sacrificiu. El trebuie acceptat, altfel, după 23.Dh7, matul este inevitabil

23.gf4 Nh3+ 24.Rg3 ef4+ 25.N:f4 Dd7! 26.Ch2 gf4+ 27.R:f4 Th4+ 28.Re3 (28.Rg3 Ng2 și 29...Dh3 cu avantaj substanțial pentru negru) 28...Ng2 29.Cf3 T:e4+! 30.R:e4 Cd6+ 31.Rd3 Df5+ 32.Rd4 Df4+ 33.Rd3 D:c4+ 34.Rc2 N:f3 35.b3 Ne4+ 36.Rb2 Dd3 37.Tg1+ Rf7 38.Tac1 Dd2+ 39.Ra3 Cc4+!! 40.bc4 Ta4+!! Un ultim sacrificiu. 41.R:a4 Da2+ 42.Rb4 Db2+ și albul cedează. La 43.

Ra5 urmează 43.Da3 mat, iar la 43.Rc5, D:f2+, cu câştigul damei.

În completare, este bine să se revadă partida Steinitz — Bardeleben.

Deschiderea nebunului

Una dintre cele mai vechi deschideri, figurînd în tratatul lui Lucena, deschiderea nebunului nu pune prea multe probleme negrului. După mutările: 1.e2-e4 e7-e5 2.Nf1-c4, negrul are răspunsul bun 2...Cg8-f6, iar o continuare ca 3.d4 ed4 4.Cf3 d5! 5.ed5 Nb4+ 6.c3 De7+ duce la un joc apreciat ca egal.

În multe cazuri, într-o altă ordine de mutări, se ajunge în Partida italiană sau Jocul cailor.

Deşi este o deschidere modestă, ea poate avea şi aspecte interesante în practica unor mari maestri.

Nunn — Murey, Olimpiada Lucerna, 1982

1.e4 e5 2.Nc4 Cf6 3.d3 c6 4.Cf3 d5 5.Nb3 Nd6 (evită varianta 5...de4 6.Cg4) 6.Cc3 Ne6 7.Ng5 Da5 8.0—0 Cbd7 9.ed5 cd5 10.Te1 0—0 11.Dd2 b6 12.N:f6 C:f6 13.C:e5 d4 14.Cb1 Nb4 15.c3 N:b3 16.cb4 Da6 17.b5 Da4. Dama neagră trebuie să se menţină pe coloana „a”, pentru a nu pierde nebunul. 18.Ca3 Nd5 19.Tec1 Tac8 20.T:c8 T:c8 21. Cec4 N:c4 22.C:c4 Td8 23.

Ca3 Cd5 24.Rf1 h6 25.Tc1 Db4 26.D:b4 C:b4 27.Re2 C:a2 28.Tc4 Td5 29.Rd2 Rf8 30.Ta4 Tg5 31.g3 Tf5 32.f4 g5 33.Cc4 g4 34.T:a2 Th5. După pierderea calului, negrul caută zadarnic anumite contraşanse pe flancul regelui. S-a mai jucat 35.gf4 T:h2 36.Re1 h5 37.T:a7 h4 38.Rf1 Rg8 39.Td7 Th3 40.T:d4 Tg3 41.Rf2 şi 1—0.

Apărarea ungară

Denumirea i-a fost dată după partida prin corespondenţă Paris — Budapesta (1842—1845), câştigată de capitala ungară. Ideea constă în evitarea variantelor care decurg din Partida italiană sau Jocul cailor. Negrul păstrează poziţia mai închisă, dar fără slăbiciuni, însă, ca şi în celelalte jocuri deschise văzute pînă acum, posibilităţile tactice imprimă uneori partidelor un caracter ascuţit. Tînăra mare maestră internaţională Marina Pogorevici a obţinut succese cu Partida italiană şi cu deschiderea nebunului. Dăm în continuare o partidă în care adversara a ales Apărarea ungară.

Pogorevici — Thorsteinsdottir, Olimpiada Lucerna, 1982

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Ne7. Aceasta este caracteristica apărării ungare. Cu 3...Nc5 se intră în Partida italiană.

4.0—0 Cf6 5.d3 0—0 6.Te1 d6 7.c3 Ng4 8.h3 Nh5 9.Cbd2 Te8 10.Cf1 h6 11.Cg3 Ng6 12. Ch4 Nh7 13.Chf5 Ca5? Mutarea indicată aici ar fi fost 13...N: f5, schimbînd un nebun condamnat la pasivitate pentru un cal activ. 14.Nb5. Aceasta este o manevră cunoscută. Nebunul atacă turnul cu tempo, apoi se retrage la a4 și la c2. Schimbul pe c4 nu este convenabil pentru alb.

14...c6 15.Na4 b5. Negrul nu face decît să-și slăbească flancul damei, ajutînd nebunul alb să ajungă pe cîmpul dorit. 16. C:e7+ D:e7 17.Nc2 d5. După cîteva inexactități, negrul continuă să-și provoace singur slăbiciuni. Ar fi trebuit, în primul rînd, să caute o rezolvare pentru intrarea în joc a nebului din h7, deși aceasta este foarte greu. 18.Df3! de4 19.de4 Tad8 20.b3 Cb7 21.a4 Cd6 22.Ne3 Cc8 23.ab5 cb5 24.Ta6 Cb6 25. Teal Td7. Negrul are greutăți în apărarea flancului damei slăbit, cu atît mai mult cu cît nebunul din h7 este în afară de joc.

26.T1a5 Tc8 27.Ce2 Dd6 28. T:b5 Tc6 29.c4 Tdc7 30.c5 Dd7 31.cb6 T:c2 32.ba7 T:a7 33. Tb8+ O manevră tactică bazată pe supraîncărcarea figurilor. Negrul este oricum pierdut, el nu mai are timp pentru mutarea N:e4 cu atac la damă și cîș-

tigul calului atacat de turn. S-a mai jucat 34...Tc8 (34...Ce8 35.T:a7 D:a7 36.T:e8 mat) 34. T:c8 D:c8 35.T:a7 și negrul a cedat.

Gambitul Evans

Acest gambit, reprezentînd, de fapt, tot o variantă a Partidei italiene, a fost propus de David Evans, ofițer în marina engleză, și practicat de șahiști remarcabili, maeștri ai atacului. Vom vedea o partidă condusă de în-suși Evans.

Evans — Mac Donnel, 1826

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.0—0 d6 5.b4. Această mutare de gambit se joacă de obicei la mutarea a patra. Ea dă o inițiativă periculoasă albului, prin cîștigarea unor tempouri în dezvoltare. 5...N:b4 6.c3 Na5 7.d4 Ng4? Mai indicată este mutarea 7...Nb6, iar albul nu obține avantaj cu 8.de5 de5 9.D:d8+ C:d8 10.C:e5 Ne6.

8.Db3 Dd7 9.Cg5 Cd8 10.de5 de5 11.Na3. Aceasta este una dintre ideile gambitului, ocuparea diagonalei a1-f8, cu împiedicarea rocadei negre. 11...Ch6 12. f3 Nb6+ 13.Rh1 Nh5 14.Td1 Dc8. (Singura mutare. La 14... Dc6, se prinde dama cu 15.Nb5)

Poziția dominantă a albului se va face simțită printr-un atac decisiv.

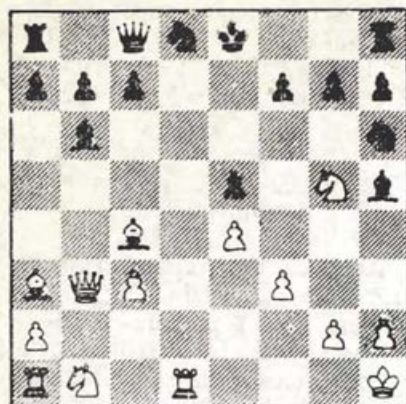


Diagrama 412

15.T:d8+! D:d8 (15... R:d8 16. Ce6+ fe6 17.N:e6 Db8 18.Dd5 mat) 16.C:f7! Dh4 (16... N:f7 17.N:f7+ C:f7 18.De6+! sau 16... C:f7 17.Nb5+ urmat de 18.De6) 17.Db5+ c6 18.D:e5+ Rd7 19.De6+ Rc7 20.Nd6 mat.

Partida vieneză

Ideea acestei deschideri, elaborată de șahiștii vienezi în secolul trecut, constă în apărarea pionului din e4 și supravegherea cîmpului d5, prin 2.Cc3, după care urmează atacarea centrului cu f2-f4, ca în Gambitul regelui. Și aici, mutarea d5 a negrului poate aduce eventual un echilibru al partidei.

Dăm, pe scurt, două din variantele principale.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cb1-c3 Cg8-f6 3.f2-f4 d7-d5 4.f4:e5 Cf6:e4 5.Cg1-f3 Nc8-g4

Această mutare oferă mai multe șanse de egalare decît 5... Cc6 sau 5... Nb4.

6.Dd1-e2

Se poate juca și 6.d3, însă după 6... C:c3 7.bc3 d4! negrul poate obține un joc bun.

6... Ce4-g5

Pare tentantă continuarea 6... Cc6, însă după 7.C:e4 Cd4 Dd3! N:f3 8.Cg3, albul cîștigă o figură.

7.h2-h4 Cg5:f3+ 8.g2:f3 Ng4-e6 9.d2-d4 Cb8-c6 10.Nc1-e3 Nf8-e7 11.De2-f2 Dd8-d7, cu joc aproximativ egal.

O variantă diferită survine după mutările: 1.e4 e5 2.Cc3 Cf6, dacă albul amîna atacarea centrului cu f2-f4 și joacă:

3.Nf1-c4

Negrul are în acest caz mai multe continuări la alegere, însă cea mai tare este:

3... Cf6:e4

Negrul elimină importantul pion central și, dacă 4.C:e4 d5, negrul egalează. Albul are însă continuări mai tăioase:

4.Dd1-h5 Ce4-d6 5.Nc4-b3

Albul nu obține nici un avantaj cu 5.D:e5+ De7 6.D:e7 N:e7 7.Nb3 Cf5 8.Cf3 c6 9.0-0 d5.

5.Cb8-c6 duce la o ascuțire a jocului.

Negrul poate obține egalitate cu 5...Ne7 6.Cf3 (sau 6.D:e5 0—0) 6...Cc6 și dacă 7.C:e5, atunci 7...0—0. Mutarea 7...C:e5 duce la avantaj pentru alb: 8.D:e5 0—0 9.Cd5 Te8 10.0—0 Nf8 11.Df4 c6 12.Ce3.

6.Cc3-b5

Atacul este îndreptat și asupra cîmpului f7, cu amenințarea 7.C:d6 și 8.D:f7 mat, și asupra cîmpului e7, atunci cînd dama neagră va fi silită să aplece la f7.

6...g7-g6 7.Dh5-f3 f7-f5 8.Df3-d5 Dd8-e7 9.Cb5:c7+ Re8-d8 10.Cc7:a8 b7-b6



Diagrama 413

Poziția în care s-a ajuns nu este ușor de apreciat. În schimbul calității, negrul are o dezvoltare mai bună cu posibilități de atac. Am văzut că, pe par-

curs, de ambele părți existau posibilități de egalare.

Millner-Barry — Hanninen, Olimpiada Moscova, 1956

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4 d5 4.fe5 C:e4 5.d3 C:c3 6.bc3 d4 necesar, altfel albul obține avantaj cu d4. 7.Cf3 e5 8.Ne2 Ne7 9.0—0 0—0 10.De1 f6. Și aceasta este una din variantele teoretice. 11.Dg3 fe5. Mai prudent era 11...Rh8, pentru a preveni eventualitatea 12.Nh6, sau o mutare de dezvoltare 11...Cc6. Acest schimb aduce în joc calul alb.

12.Nh6 Nf6 13.C:e5 N:e5? Nebunul era necesar în apărarea cîmpului g7. Și acum trebuia 13...Cc6.

14.D:e5 Tf6 (14...gh6? 15.T:f8 D:f8 16.Tf1 Dd8 17.Nf3 urmat de Nd5+) 15.N:g7! Te6 (15...R:g7 Dg5+) 16.Dh5 De7 17.Nh6 Cd7 (trebuie apărat cîmpul f8, la 17...T:e2, 18.D:e2!) 18.Ng4 Te5 19.Dh3 Cb6. Negrul nu mai are suficiente mutări de apărare. Albul amenința 20.Nf4, cu câștig de figură. S-a mai jucat: 20.Tf8+ D:f8 21.N:f8 R:f8 22.D:h7 și negrul a cedat.

Gambitul leton

Elaborarea analizelor teoretice ale acestui gambit a fost făcută

la începutul secolului nostru de şahiştii din Riga.

După 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3, caracteristica o dă mutarea 2. f7-f5

Acest gambit este foarte rar întâlnit în turnee, deşi nu i s-a găsit o răsturnare, întrucât variantele teoretice nu au putut fi verificate de practică.

Pentru exemplificare dăm o partidă jucată la primul campionat al României, câştigată de campion, împotriva contracandidatului său la titlu.

Proca — Tyroler, Sibiu, 1926/27

1.e4 e5 2.Cf3 f5 3.C:e5 Df6 4.d4 d6 5.Cc4 fe4 6.Cc3 Dg6! 7.f3! ef3 8.D:f3 Cc6 9.De3? O mutare neprincipială, înainte de dezvoltarea figurilor uşoare, a căror intrare în joc o stânjeneşte. Albul avea la îndemână dezvoltarea armonioasă 9.Nd3 De6 10.Ne3 Dg4 11.Df2 Cf6 12.0—0, cu avantaj.

9... Ne7 10.Cd5 Rd8 11.Nd2 Nf5 12.Ne2?! Albul nu a calculat suficient posibilităţile de atac ale negrului. Desigur, după 12.N:c2 0—0 13.Nf3, obţine o poziţie bună, dar negrul are o continuare mult mai tare, 12. Dg2 13.Nf3 Nh4+ 14.Rd1 Ng4! 15.N:g4 D:h1+ 16.Ne1 N:e1 17. Dg5+. Albul trebuie să caute obţinerea unui contrajoc. La 17. D:e1 D:d5 nu mai poate spera nimic.

17... Cge7 18.Dg7 Nc3+ 19. Re2 Dg2+ 20.Rd3 N:d4 21.Cf4 Cb4+ 22.R:d4 Cec6+ 23.Re3 C:c2+ 24.Rd3 C2b4+ 25.Re3 Te8+ şi albul a cedat.

Apărarea Philidor

Ordinea care caracterizează Apărarea Philidor este:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 d7-d6

Deşi figurează şi în tratatul lui Lopez, analizele care au consacrat această apărare se datoresc lui Philidor (sec. XVII). Este o deschidere modestă şi pasivă care lasă albului o largă gamă de continuări şi asigură menţinerea unei iniţiative de durată. Din această cauză, Apărarea Philidor apare foarte puţin în concursurile moderne.

Pentru exemplificare, vom da două partide în varianta principală.

Yates — Marcu, Haga, 1921

Numele lui George Marcu a figurat în multe turnee importante ale timpului. Plecat de tânăr din România, pasionat pentru şah, a colindat ţările Europei, împreună cu compatriotul său A. Albin, ocupându-se de publicistică în domeniul şahului. Partida de faţă este susţinută împotriva campionului Angliei.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cd7 4. Nc4 c6 5.Cc3 Ne7 6.0—0 h6 7.Ne3 Cgf6 8.Nb3 (O pierdere

de timp. Pentru a preîntîmpina b7-b5, era mai indicat să joace acum 8.a4, care a fost jucată la mutarea 10) 8...Dc7 9.Cd2 g5 (preîntîmpinînd 10.f4) 10.a4 Cf8 11.a5 Cg6 12.Te1 Cf4 13. f3 Tg8 (pregătește deschiderea coloanei „g”) 14.Cf1 Ne6 15.Cg3 Dd7!? Este clar că negrul a destinat acest nebulos sacrificiului 16.d5 Nh3! 17.gh3 (17.a6 C:g2 18.ab7 D:b7 19.Na4 C:e3 20. N:c6+ D:c6 cu mare avantaj) 17...D:h3 18.Dd2 C6-h5 19. Df2 g4! 20.Rh1 gf3 21.Tg1 Nh4 22.N:f4 ef4 23.C:h5 N:f2 24. T:g8+ Re7 25.C:f4 Dh4 26.Tg7 (turnul nu poate părăsi coloana „g”, din cauza 26.Dg4) 26... Rf8 27.T:f7+ R:f7 28.dc6+ Rg7 29.Ce6+ Rh8 30.Cd5 bc6 și albul a cedat.

Krogus — Aratovski, 1945

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cd7 4. Nc4 c6

Aceasta este singura mutare de apărare. Iată cîteva continuări foarte slabe pentru negru:

4...Ne7 5.de5 C:e5 (5... de5 5.Dd5!) 6.C:e5 de5 7.Dh5.

4...Cgf6 5.de5 C:e5 (5... de5 6.Cg5!) 6.C:e5 de5 7.N:f7+ R:f7 8.D:d8 Nb4+ 9.Dd2 N:d2+ 10.C:d2 cu superioritate materială pentru alb.

4...h6 5.de5 de5 6.N:f7+! R:f7 7.C:e5+ Rf6 8.Dd4 cu atac.

5.Cg5 Ch6 6.a4! Ne7? Dacă

negrul ar fi sesizat intențiile adversarului ar fi jucat 6...Df6.

7.N:f7+! C:f7 8.Ce6 Db6 (Nu schimbă nimic 8...Da5+ 9. Nd2 Db6 10.a5! D:b2 11.Nc3 și dama este prinsă) 9.a5 Db4+ 10.c3 Dc4 11.Cc7+ Rd8 12.b3 și dama este pierdută.

Partida rusă

Analizată la începutul secolului al XIX-lea de Petrov și Jänisch, Partida rusă, în denumirea inițială Apărarea Petrov, se caracterizează prin contraatacul asupra pionului e4, prin mutările:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cf3 Cf6

Deși, ca în multe alte deschideri, linia de joc este aleasă de alb, totuși, această apărare este pe deplin jucabilă, fiind practică la nivelul celor mai înalte competiții de mari maeștri, cum ar fi Smislov, Karpov, Portisch.

Continuarea principală și cea mai frecventă este:

3.Cf3:e5

După 3.Cc3 se poate intra în jocul celor patru cai cu 3.Cc6, dar răspunsul cel mai bun al negrului este 3...Nb4.

De asemenea, la 3.Nc4 sau 3.d4, negrul poate obține joc bun cu 3...C:e4.

3...d7-d6 (3...C:e4? 4.De2 De7 5.D:e4 d6 6.d4 f6 7.Cc3 de5) 4.Ce5-f3 Cf6:e4 și rezultă

poziția din diagrama 414, în care vom vedea două variante principale.



Diagrama 414

A. 5.Dd1-e2 Dd8-e7 6.d2-d3 Ce4-f6 7.Nc1-g5 De7:e2. Evitarea schimbului damelor prin 7... Ne6 este favorabilă albului.

8.Nf1:e2 Nf8-e7 9.Cb1-c3 Nc8-d7. Această mutare preîntâmpină apariția calului alb la b5, cu atac la c7, după care apărarea negrului este mai dificilă. 10. 0—0 Cb8-c6 11.d3-d4 h7-h6. Mutare necesară mai înainte de rocadă, care silește nebunul alb să se retragă la h4, deoarece la 12.Ne3 urmează 12... Cg4 și negrul obține joc bun. Dacă negrul face întâi rocada mare, în loc de h6, albul obține avantaj cu 12.h3, iar la 12... h6, 13. Ne3. Este slab și 11... 0—0 12.

Thel Cg4 13.N:e7 C:e7 14.Nb5! N:b5 15.T:e7 Na6 16.T:e7 C:f2 17.Tde1, cu avantaj pentru alb. 12.Ng5-h4 0—0—0

Poziția negrului nu are slăbi-ciuni, iar ușorul avantaj de spațiu al albului nu-i asigură șanse de câștig. O continuare posibilă 13.Ne2-c4 Th8-f8 14.Th1-e1 Nd7-g4 (este bine și 14... Tde8) 15.Te1-e3 d6-d5 16.Nc4-b5 Cf6-g8 confirmă egalitatea.

B. 5.d2-d4 d6-d5 6.Nf1-d3 Nf8-e7 7.0—0 Cb8-c6 8.Tf1-e1 Nc8-g4

Dacă negrul joacă 8... Cf6, albul obține un oarecare avantaj de dezvoltare, care nu se poate spune că este suficient pentru câștig. Consolidarea calului din e4 prin 8... f5 nu este bună, deoarece închide drumul nebunului de câmpuri albe.

9.c2-c4

Aceasta este singura continuare prin care albul poate încerca să obțină avantaj, prin alungarea calului de pe poziția dominantă din e4. Multă vreme s-a jucat 9.c3, dar după 9... f5 10.c4 Nh4! survin complicații care se rezolvă în general în favoarea negrului, de exemplu: 11.cd5 N:f2+ 12.Rf1 N:e1 13.dc6 N:f3 14.gf3 D:d4! 15.De2 0—0—0 cu poziție superioară pentru negru. Continuare posibilă: 16. cb7+ Rb8 17.R:e1 Th8 18.fe4 T:e4 19.N:e4 Dg1+ 20.Df1 Td1+ 21.R:d1 D:f1+ 22.Rc2

fe4 și negrul are posibilitatea să câștige.

9... Ce4-f6

Alte continuări sînt mai slabe.

10.c4:d5 Cf6:d5 (10... C:d4? 13.Da4+!) 11.Cb1-c3 0—0 12. Nd3-e4 Cd5-f6 (după 12... Ne6 sau 12... C:c3, poziția albului este mai bună) 13.d4-d5 Ce6-b4 14.a2-a3 Cf6:e4 15.Te1:e4 Ng4: f3 16.Dd1:f3 Cb4-a6.

Albul a obținut o ușoară superioritate pozițională, însă insuficientă pentru câștig.

Aceste două variante, considerate de teorie ca principale, oferă negrului suficiente elemente de apărare la un joc bun. În practică, partidele oferă mai multă varietate, iar rezultatele sînt pe măsura forței de joc și a imaginației jucătorilor.

Spasski — Karpov, Linares, 1981

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.C:e5 d6 4.Cf3 C:e4 5.De2 De7 6.d3 Cf6 7.Ng5 D:e2+ 8.N:e2 Ne7 9.Cc3 c6! Această mutare prin care se interzice accesul calului alb la b5 este poate mai bună decît recomandarea teoretică 9... Nd7. Ea prilejuiește un joc mai complex decît varianta teoretică echilibrată.

10.b4 Cbd7 11.0—0 Cf8 12. b5 Ce6 13.bc6 bc6 14.Nh4 h6 15.Tab1 Era fără folos pentru negru ocuparea coloanei „b” cu turnul, deoarece această coloa-

nă aparține albului. 15... g5 16. Ng3 Ch5 17.Tfe1 0—0 18.Cd2 C:g3 19.hg3 d5 20.Ng4 Nd6 21. Ca4 Cd4! 22.N:c8 Tf:c8 23.c3 Ce6 24.Tb7 g4 25.Rf1 Rf8 26. d4 Tc7 27.Teb1 Tac8 28.T:c7 T:c7 29.Tb8+ Rg7 30.Cb3 h5 31.Cac5 N:c5 32.dc5 Cg5 și s-a căzut de acord asupra remizei.

Kapengut — Andrianov, Minsk, 1982

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.C:e5 d6 4.Cf3 C:e4 5.d4 d5 6.Nd3 Ne7 7.0—0 Cc6 8.Te1 Nf5 9.Cc3. În varianta teoretică s-a arătat că, după 8... Ng4, cea mai bună continuare a albului este 9.c4. Această mutare ar fi fost indicată și în partidă, cu aceeași idee de a alunga calul din e4. După mutarea 9.Cc3, schimbul forțat al figurilor în centru este în favoarea negrului. 9... C:c3 10. bc3 N:d3 11.cd3 0—0 12.Tb1 Tb8 13.Da4 a6 14.c4 Te8 15. Nf4 dc4 16.dc4 C:d4 17.C:d4 D:d4 18.N:c7 b5! 19.Da5 Tbc8 20.cb5

Aparent, albul are avantaj. După 20... ab5, albul poate juca 21.D:b5, nebunul din c7 fiind apărut prin atacul damei albe asupra turnului din e8 și astfel, albul rămîne cu un pion în plus liber pe coloana „a”. Negrul are însă o frumoasă manevră tactică, bazată pe suprasolicitarea figurilor în apărare.

20... Nb4!! Nebunul nu poate fi luat (21.T:b4 T:e1 mat,

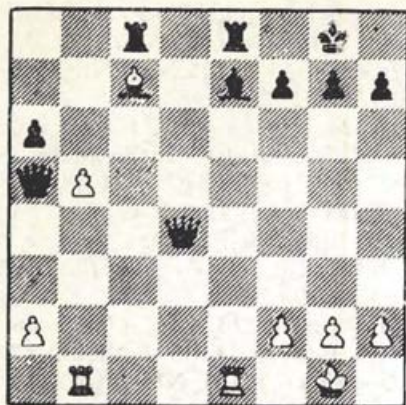


Diagrama 415

sau 21.D:b4 D:b4). Este necesar întâi 21.T:e8 T:e8 și nici acum nebulul din b4 nu poate fi luat, iar apărarea damei permite negrului pătrunderea turnului pe linia a doua.

22.Da4 Te2 23.Ng3 De4 24.Dd1. Nu există altă apărare. Albul trebuie să apere atât turnul, cât și matul la el. La 24.Tf1 urmează 24... Te1.

24... Te1+ 25.D:e1 N:e1 26.Tc1 h5 27.ba6. Albul a obținut un pion liber periculos. 27... Nd2 28.Tc8+ Rh7 29.h4 Db1+ 30.Rh2 D:a2 31.Tc7 g5 32.a7 gh4 33.Ne5 Rg6 34.Tc2 Dd5 35.a8D. Mai multe șanse de remiză ar fi oferit 35.T:d2 D:e5+ 36.Rh3 Df5+ 37.Rh2 Da5 38.Td7 Da6 40.Tc7 și în această poziție nu se vede cum ar putea câștiga negrul, deoarece turnul

care apără pionul nu poate fi luat fără ca albul să transforme pionul în damă.

35... D:a8 36.T:d2 De4 37.Nc3 Df4+ 38.Rh3 Dg4+ 39.Rh2 Df4+ 40.Rh3 Dc4 41.Nd4 Dc1 și albul cedează în fața amenințării 42... Dh1 mat sau D:d2.

Partida spaniolă

Partida spaniolă este un sistem complex de joc și, cu toate că reprezintă una dintre cele mai vechi deschideri, căile ei nu au fost epuizate, astfel că figurează și astăzi în repertoriul multor jucători. Prezentarea ei s-a făcut la începutul capitoului III, la partida Alehin — Reti, care este bine să fie revăzută în cadrul acestui capitol, împreună cu celelalte partide cu această deschidere și care figurează în index.

Mutările caracteristice sînt:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-b5 (Diagrama 416).

Multă vreme a fost considerată ca fiind cea mai bună continuarea:

a) 3... d6, varianta Steinitz, care apără pionul e5 în cazul că albul schimbă calul din c6. Continuarea clasică a variantei este: 4.d4 Nd7 5.Cc3 Cf6 (sau 5... ed4 6.C:d4 Cf6) 6.N:c6 N:c6 7.De2 ed4 8.C:d4 Nd7 9.Ng5 Ne7 10.0—0—0 0—0 11.f4. Al-

variantea Riga: 7.Te1 d5 8.C:d4 Nd6 9.C:c6 N:h2+ 10.Rh1 (10. R:h2 Dh5+ 11.Rg1 D:f2+ cu șah etern) 10... Dh4 11.T:e4+ de4 12. Dd8+! D:d8 13.C: de8+ R:d8 14.R:h2. Rezultatul depinde de modul cum părțile vor ști să folosească materialul diferit pe care-l au: două figuri ușoare ale albului, contra turn și doi pioni pentru negru.

7.Na4-b3 d7-d5 8.d4:c5 Nc8-c6

Varianta oferă în general negrului suficiente mijloace pentru a menține echilibrul. Continuări în această variantă vor putea fi urmărite în partidele Karpov — Korcinoi, care vor fi date ulterior.

B. 5... Nf8-e7

Continuare caracteristică variantei închise, sistem de apărare analizat de Cigorin.

6.Tf1-e1 b7-b5 7.Na4-b3 d7-d6 8.c2-c3 0—0 9.h2-h3 Cc6-a5 10.Nb3-c2 c7-c5 11.d2-d4 Dd8-c7 12.Cb1-d2

Poziția din diagrama 417 apare frecvent în partidele jucate. După 12... Cc6, albul poate alege între închiderea centrului cu 13.d5 pentru a deschide apoi jocul pe flanc (a2-a4), așa cum a jucat Karpov împotriva lui Unzicker, partidă dată anterior, sau schimbul pionilor d5 de5.

În partida Liubojevici — Timman, Bugoino, 1982, s-a jucat: 12... cd4 13.cd4 Cc6 14.Cb3.



Diagrama 417

De obicei, acest cal este adus pe flancul regelui (Cd2-f1-g3). Mutarea din text este o invitație pentru negru să atace acest cal prin înaintarea pionului „a”, ceea ce duce la slăbirea pionului „b”.

14... a5 15.Ne3 a4 16.Cbd2 Nd7 17.Tc1 Db7 18.De2 Tfe8 19.Nd3 Tab8 20.de5 de5 21.Nc5 Ch5 22.g3 — interzice accesul calului la f4 — 22... N:c5 23. T:c5 Db6 24.Tec1 (24.T:b5? C: g3!) 24... Tbc8 și a rezultat poziția din diagrama 418.

Presiunea pozițională exercitată de alb pe flancul damei îl determină pe negru să caute contrașanse în resurse tactice. Prin ultima mutare 24.Tec1, albul amenință luarea pionului din b5 cu nebunul și negrul nu poate lua în schimb pionul din h3,



Diagrama 418

deoarece se pierde calul din c6. Cu 24... Tbc8, negrul apără calul încă o dată, pentru a lua pionul din h3. Nici de astă dată albul nu poate captura pionul din b5. Dacă 25.N:b5? urmează 25... Cd4! și albul pierde calitatea, fiind silit la 26.C:d4 (deoarece la 26.Dc4 T:c5 27.D:c5 C:f3+ 28.C:f3 D:b5 pierde o figură) 26... T:c5 27.T:c5 D:c5 28.N:d7 Td8 29.Ng4 C:g3 30.fg3 D:d4+ 31.Rg2 D:d2 și negrul este în avantaj. Nici 25.T:c5 nu este bine, din cauza 25... Cd4! și în cel mai rău caz negrul câștigă turnul pentru cal și pion 26.T:b6 C:e2+ 27.N:e2 T:c1+.

Albul însă nu se grăbește. Poziția superioară îi permite să facă mutări preventive. Simplu și eficace:

25.De3! N:h3 26.N:b5 Cd4 27.

Ne8 T:c5 28.Cc4 Df6 29.Cf:e5 T:e5 30.C:e5 D:e5 31.N:a4

În urma acestor schimburi, materialul evaluat ca atare este aproximativ egal, având în vedere că partida se apropie de final. Albul are turn și doi pioni pentru doi cai ai negrului. În asemenea situații, importantă este posibilitatea de colaborare a pieselor. Partida a continuat cu:

31... g5 32.Tc4 Ce6 33.Dc3 D:c3 34.T:c3 Cf6 35.f3! Aceasta are ca prim scop nu apărarea pionului e4, care putea fi apărat și altfel, ci izolarea nebunului negru din h3. Acum se vede clar că poziția albului este superioară. După schimbul dameilor, figurile albului sînt mobile, iar cei doi pioni albi de pe flancul damei reprezintă o forță, cu atît mai mult cu cît nebunul negru nu poate interveni în joc.

35... g4. Mutare forțată, altfel joacă albul g4, închizînd definitiv nebunul. 36.e5 Cd5 37.Tc8+ Rg7 38.Nb3 Ce7 39.N:e6 fe6 40.Tc7 Rf8 41.f4! Rezistența negrului devine inutilă și după 41... Cf5 42.Tc3 h5 43.a4 h4 44.a5, negrul a cedat.

Keres — Gligorici, Meci URSS — Iugoslavia, 1958

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.O—O Ne7 6.Cc3. În varianta închisă, o altă continuare jucată cu predilecție de Alehin și Keres.

6...b5 7.Nb3 d6 8.Cd5 Nb7 (8...C:e4? 9.C:e7 urmat de 10. Nd5) 9.C:f6 (considerată mai bună decât 9.C:e7 D:e7 10.d3 Ca5) 9...N:f6 10.Nd5 Dc8 11. Te1 0—0 12.c3 Ce7 13.Nb3. Schimbul nebunilor duce la o poziție echilibrată. Albul preferă să păstreze nebunul spaniol, deși prin aceasta pierde un timp pe care negrul îl folosește pentru consolidarea pionilor în centru.

13...c5 14.d4 Dc7 15.a4 Nc6? (era mai bine 15...ed4 16.cd4 Cc6, în variantele: 17. Ne3 c4 18.Nc2 Cb4 19.Nb1 c3 20.bc3 D:c3, cu complicații în favoarea negrului, sau 17.d5 Cd4 18.C:d4 N:d4, sau 17.dc5 dc5, cu poziție bună pentru negru)

16.ab5 ab5 17.T:a8 T:a8. Acum albul obține avantaj prin mijloace simple. 18.Ng5 c4 (18... N:g5 19.C:g5 c4 20.Dh5 cb3 21. D:f7 Rh8 22.Ce6 cu câștig) 19. N:f6 gf6 20.Nc2 Cg6 21.h4 Rh8 22.g3 Tg8 23.Rh2 Dd7 24.Cd2 Nb7 25.Df3 De6 26.d5 De7 27. Ta1 Ta8 28.T:a8 N:a8 29.b3 cb3 30.C:b3 Rg7 31.h5 Cf8 32.Nd3 Dd7 33.De2 f5 34.N:b5 Dc8 35. c4 h6 36.Cd2 Ch7 37.ef5 Cf6 38.Ce4 D:f5 39.C:d6 Cg4+ 40. Rg1 D:h5 41.f3 Cf6 42.De3 și negrul a cedat. Pionii liberi ai albului asigură ușor câștigul.

Fischer — Spasski, Santa Monica, 1966

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6

4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 0—0 8.c3 d5



Diagrama 419

Diagrama 419 reprezintă poziția în care negrul propune prin 8...d5 atacul Marshall, care duce la un joc tăios. Albul poate preveni acest atac prin 8.a4, fiind evident că negrul, făcând roca-da la mutarea 7, în loc de 7... d6, intenționează să joace direct d5. Însă, după 8.a4! b4! 9.d3 d6 10.h3 a5 11.Cbd2 Ne6 12.Cc4, avantajul albului este minim.

9.ed5 C:d5 10.C:e5 C:e5 11. T:e5 c6

La 12... Cf6, albul poate obține avantaj prin 12.d4 Nd6 13. Te1 (sau 13.Te2! Ch5 14.Dd3 Dh4 15.g3 Dh3 16.Nd5! ca în partida Tal — Vitkowski, 1959) 13...Cg4 14.h3 Dh4 15.Df3! C:f2! 16.Nd2! Nb7 17.D:b7 Cd3

18.Te2 Dg3 19.Rf1 Dh2 20.g4!
D:h3+ Dg2 cu mare avantaj
pentru alb.

12.g3

În același turneu, Fischer a continuat în partida cu Donner varianta principală și nu a putut obține mai mult decât remiză: 12.d4 Nd6 13.Te1 Dh4 14.g3 Dh3 15.Ne3 Ng4 16.Dd3 C:e3 (continuarea obișnuită este 16... Tae8 și negrul are compensație suficientă pentru pionul sacrificat prin libertatea de manevră a figurilor) 17.Te3 c5 18.Df1 Dh6 19.Cd2 Tad8 20.Cf3 N:f3 21.T:f3 cd4 22.cd4 Dd2 23.Td3 Dg5 (23... D:b2? 24.Tb1 Da3 25.N:f7+!) 24.Tc1 Tc8 25.Tdc3 T:c3 26.bc3 Na3 27.Tc2 Tc8 28. c4 bc4 29.N:c4 Df5 30.Nd3 T: c2 31.N:f5 Tc1 32.D:c1 N:c1 33. Rf1 h6 34.Re2 Rf8 și remiză.

12... Cf6 13.d4 Nd6 14.Te1 Ng4 15.Dd3 c5 16.de5 N:c5 17. D:d8 Ta:d8.

După schimbul damelor, poziția activă a negrului compensează pionul sacrificat. Albul are greutate în dezvoltarea figurilor rămase pe prima linie pe flancul damei. O mutare cum ar fi 18. Cd2? dă avantaj negrului prin 18... Tfe8! Fischer găsește cea mai bună modalitate de mobilizare a figurilor.

18.Nf4! h6 19.Ca3 g5 20.Ne3 N:e3 21.T:e3 Td2 22.Cc2 Te8 23.T:e8 C:e8 24.Ce3 Nf3 25.Nc2 Cd6 26.b3 Rf8 27.a4 Ce4 28.N:

e4 N:e4 29.ab5 ab5 30.b4 Tb2 31.g4 Rg7 32.Rf1 Rf6 33.Ta5 Tb1+ 34.Re2 Tb2 35.Rf1 și remiză.

Fischer — Gheorghiu, Vinkovici, 1968

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0—0 9.h3 h6 10. d4 Te8 (un sistem echilibrat, varianta Smislov) 11.Cbd2 Nf8 12.Cf1 Nd7 (poziție bună rezultă și după 12... Nb7) 13.Cg3 Ca5 14.Nc2 c5 15.b3! (Schema experimentată de Fischer și în alte partide prin care întârzie înaintarea pionilor negri pe flancul damei. 15... Cc6 16.Ne3 (Albul nu poate obține avantaj prin blocarea centrului cu 16.d5 Ce7 17.Dd2 Cg6)

16... cd4 17.cd4 ed4! 18.Nc1 (18.C:d4 d5!) 18... Cb4!? Negrul avea aici o continuare mai bună: 18... Dc7 19.Nb2 d5 20. Tc1 Nd6!

19.Nb2 d5 20.e5 C:c2 21.D: c2 Ce4 22.C:e4 Nf5!

Poziția din diagrama 420 este aceea pe care negrul a avut-o în vedere după 18... Cb4. Se ajunge la un schimb forțat de figuri, reducându-se astfel posibilitățile de atac ale albului.

23.Cf6+ D:f6 24.ef6 N:c2 25. fg7 N:g7 26.N:d4 T:e1+ 27.T: e1 Ne4 28.N:g7 R:g7 29.Cd4 Tc8 30.f3 Ng6 31.Te5 Tc1+ 32. Rh2 Ta1 33.T:d5 T:a2 34.Rg3 Rf6 35.Rf4! Albul caută să se



Diagrama 420

folosească de poziția centralizată a figurilor, cedînd pionul din g2 pentru cel din a6. 35...T:g2. Altfel, pionii avansează devenind periculoși. 36.Td6+ Rg7 37.T:a6 Th2 38.Rg3 Tb2 39.Tb6 Nd3 40. Tc6 Ta2 41.h4 Nf1 42.Rf4 Nd3 43.Tc3 Nf1 44.Tc1 Nd3 45.Tc3 Nf1 46.Re3 Th2 47.Tc1 Nh3 48. C:b5 Ne6! 49.Cd4 T:h4 50.b4 Th2 51.b5 (51.Tb1 Na2!) 51... Tb2 52.Rf4 Tb4! 53.Re5 h5! 54. Tc7 Rg6 55.f4 h4 56.Tc1 h3 Negrul a obținut contrașanse prin pionul liber „h”. Totuși, poziția este egală și nu se întrevăd posibilități de câștig; Fischer a persistat în continuarea partidei, care, pînă la urmă, s-a terminat remiză la mutarea 83.

Karpov — Korcinoi, Merano, 1981

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 C:e4

Varianta deschisă a Partidei spaniole s-a jucat în cinci partide în meciul pentru titlul mondial disputat în anul 1981. Trei au fost câștigate de alb, una de negru, iar în aceasta, a 16-a din meci, a rezultat remiză.

6.d4 b5 7.Nb3 d5 8.de5 Ne6 9.Cbd2

Partida a 6-a a continuat cu 9.c3 Nc5 10.Cbd2 0—0 11.Nc2 Nf5 12.Cb3 Ng6 13.Cfd4 N:d4 14.cd4 a5 15. Ne3 a4 16.Cc1 a3 17.b3 f6 18.ef6 D:f6 19.Ce2 Cb4 20.Nb1 De7 21.De1 Tfe8 22.Cf4 Nf7 23.Dc1 c5! 24.dc5 Df6 25. N:e4 T:e4. Cu prețul unui pion, negrul a preluat inițiativa și, după mutarea 41, albul a cedat.

9...Cc5 10.c3 d4 11.N:e6 C:e6 12.cd4 Cc:d4



Diagrama 421

În poziția din diagrama 421, partida a continuat cu 13.Ce4.

În aceeași poziție, în partida a 18-a, Karpov a jucat mai inspirat 13.a4! Ne7 14.C:d4 C:d4 15. Ce4 Ce6 16.Ne3 0—0 17.f4 D: d1 18.Tf:d1 Tf8 19.Td7 Nf8 20.f5 Cd8 21.a5 Cc6 22.e6! fe6 23.f6! Ce5 (23... g6 24.C:f6+ Rh8 25.T:h7 mat) 24.T:c7 Tc8 25.Tac1 și a obținut poziție dominantă și câștig la mutarea 41. 13... Ne7 14.Ne3 Cf5

În partida a 14-a, Korcinoi a jucat 14... C:f3+ 15.D:f3 0—0 16.Tfd1 De8 17.Cf6+ N:f6 18. ef6 Dc8 19.fg7 Td8 20.h4 c5 21. Tac1 Dc7 22.h5 De5 23.h6 D:b2 24.Td7 T:d7 25.D:a8+ Td8 26. D:a6 De2 27.Tf1 (se amenința 27... Td1+ 28.D:d1+ 28.Rh2 Dh5 cu șah etern) 27... Td1 28.Dc8+ Td8 29.Dc6 b4 30. Da4 Dd3 31.Tc1 Dd5 32.Db3 De4 33.Dc2 D:c2 (33... Dd5 34. Dc4 Dh5 35.g4!) 34.T:c2 f5? 35. f4 Rf7 36.g4! Td5 (36... fg4 37. f5!) 37.gf5 T:f5 38.Td2 Tf6 39. Td7 Rg8 40.f5 T:f5 41.Te7 cu câștig clar.

15.Dc2 0—0 16.Ceg5 N:g5 17. C:g5 g6 18.C:e6 fe6 19.Tac1 Dd5 20.b3 Tac8 21.Nc5 Tfd8 22.h3 Dc6 23.b4 Td7 24.Td1 Tcd8 25. T:d7 T:d7 26.Te1 Dd5. Negrul are oarecare superioritate pozițională. 27.a4! Albul schimbă acest pion pentru a degaja dama de la apărarea lui. 27... Ch4 28.f3 Cf5 29.ab5 ab5 30.De2 Dc6 31.Tc1 Td8 32.Ne3 Dd5 33.Nf2 c6 34. De1 Db3 35. Ta1 Db2 36.Tb1

Da2 37.Td1 Td5 38.T:d5 cd5 39. g4 Cg7 40.Nc5 h6 41.De3 Dc2 42.Rf1 (dacă 42.D:h6, pionul liber al negrului devine periculos) 42... g5 și s-a consemnat remiza.

Euwe — Keres, Moscova, 1948
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.c3 f5. Această mutare, practică de Capablanca, duce la complicații, dar, la un joc corect, albul are șanse mai bune. După cum se vede, negrul a jucat o combinație a variantei Steinitz întârziată cu Jänisch.

6.cf5 N:f5 7.d4 e4 8.Cg5 d5 9.f3 e3! 10.f4 (după 10.N:e3 h6 11.Ch3 N:h3 12.g3, poziția slăbită a flancului regelui nu este convenabilă pentru alb).

10... Nd6 11.Df3?

Albul nu se angajează în variantă: 11.N:e3 De7 12.De2 Cf6 (sau 12... Ng4 13.D:g4 D:e3+ cu joc egal) cu poziție bună pentru negru, ci încearcă să-și îmbunătățească poziția prin luarea la e3 cu dama. Mai precis ar fi fost întâi 11.Dh5+, la care, fie că negrul joacă 11... g6, fie Ng6, el va avea mai puțină libertate de acțiune sau va lăsa în posesia albului câmpul e6. De exemplu: 11... Ng6 12.Df3 Df6 13.D:c3 Cge7 14.De6.

11... Df6 12.D:e3+ Cge7 13. N:c6+

Albul se decide la această mutare pentru a slăbi pionii negri. Poziția lui este mai slabă, iar continuarea 13. 0—0 0—0 14.

Cd2 Cg6 15.g3 Tae8 16.Df2 Nd3 17.Te1 T:e1 18.D:e1 C:d4! dă negrului posibilitatea unui atac puternic.

14...bc6 14. 0—0

Mai bine decât încercarea de a transfera calul din g5 la e5: 14. Cf3 0—0 15.Ce5 N:e5 16.de5 Dg6 cu atac dublu asupra calului din b1 și pionului din g2.

14...0—0 15.Cd2. Albul are greutate în dezvoltarea figurilor. Ceva mai bine ar fi fost 15.Ca3, urmat de Nd2 și aducerea în joc a turnului din a1.

15...Cg6 16.g3 Tae8 17.Df2 Nd3

Poziția negrului este evident superioară prin posibilitățile de atac. Bine ar fi fost și 17...h6 18.Cgf3 N:f4! 19.gf4 C:f4.

18.Te1 T:e1+ 19.D:e1

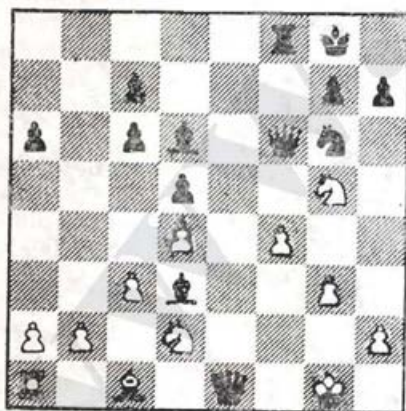


Diagrama 422

În poziția 422, avantajul de dezvoltare îi permite negrului un sacrificiu de figură.

19...N:f4 20.gf4

Simplificarea prin schimbul damelor nu îmbunătățește poziția albului: 20.De6+ D:e6 21.C:e6 Ne3+ 22.Rh1 Tf1+ 23.Rg2 (23.C:f1 Ne4 mat) 23...Tf2+ și se câștigă calul din d2.

20...C:f4 21.Cdf3 Ce2+ 22.Rg2 h6! 23.Dd2. Calul din g5 nu poate fi mutat din cauza matului cu dama la f3. 23...Df5 24. De3 hg5 25.Nd2 Ne4 și albul a cedat. El nu mai poate împiedica dezastrul care urmează după 26...g4.

Spasski — Ciocâltea, Havana, 1962

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6. Varianta Steinitz întârziată, la care albul va juca varianta schimbului. Spasski se complăce în poziții deschise care corespund mai mult stilului său agresiv.

5.N:c6 bc6 6.d4 f6 7.Ne3 Ce7 8.Cc3 Cg6 9.De2 Ne7 10. 0—0—0. Fără teamă, rocada mare, cu toate că prin deschiderea coloanei „b” negrul are posibilități de atac asupra poziției regelui. 10...Nd7 11.h4 h5. Obligar, deoarece calul din g6 nu are câmpuri de retragere dacă este atacat. 12.de5 fe5 13.Cg5 Dc8. La acțiunile de atac ale albului îndreptate spre flancul regelui,

negrul pregătește atac pe flancul damei unde a rocat regele alb.

14.Dc4 N:g5 15.hg5. După schimbul forțat pe g5, se ivesc alte posibilități de atac asupra pionului h5.

15...Db7. Mai bine ar fi fost 15...a5, urmat de 16...Da6, propunând schimbul damelor sau, în cazul retragerii anticipate a damei albe la e2, restrângerea ra-zei de activitate cu 16...Ng4 17.f3 Ne6.

16.g3

O invitație la varianta: 16... Ng4 17.f3 N:f3 18.De6+ favo-rabilă albului.

16... Tb8 17.b3 Db4 18.Dd3 a5 19.f4 Ng4 20.Tdf1 ef4 21.gf4 0—0! Moment potrivit pentru aducerea în joc a turnului din h8, după ce pionul din h5 a fost apă-rat de nebun. 22.Rb2 d5! Se eli-berează spațiul pentru retragerea damei la d6, în cazul că este ata-cată cu a3, apărînd în același timp și calul din g6, iar dacă 23. ed5, apare încă un atac la f4.

23.ed5 C:f4 24.N:f4 T:f4 25. dc6 Td4 26.De3 Tbd8. Cu pre-țul unui pion, negrul a obținut o bună activitate a figurilor sale.

27.g6! Albul caută noi compli-cații bazate pe poziția tare a pio-nului g6. 27... Td2.

Pericolele pentru negru nu au trecut însă. La o mutare ca 27... Dd6, urmează 28.Cb5, sau 27... T4d6 28.Tf4.

În poziția 423, albul caută o

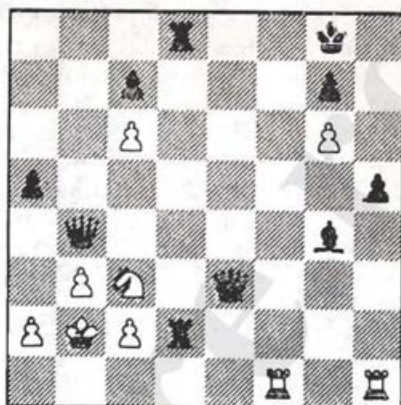


Diagrama 423

cale de câștig prin 28.T:h5, ex-ploatînd poziția expusă a regelui negru, dar la o apărare exactă negrul va reuși să echilibreze jo-cul.

28... N:h5 29.De6+ Rh8 30. Th1 Dc5. Singura apărare, dar suficientă. Apărînd nebunul din h5, dama vizează și atacul asu-pra pionului c2, eliminînd astfel posibilitatea 31.Ce4.

31.Dg4 Rg8 32.T:h5 D:c6 33. Dh4 D:g6. Din nou, singura apă-rare, și de această dată combi-nată cu atac asupra pionului c2.

34.Th8+ Rf7 35.Dc4+ Re7 (mai bine decît 35... De6 36.D: c7+ T8d7 37.Df4+) 36.D:c7+ Re6.

În această poziție, cei doi ad-versari, presați de timp, au că-zut de acord asupra remizei. Con-siderînd continuarea: 37.T:d8 D:

c2+ 38.Ra3 T:d8 39.D:d8 D:c3, finalul de dame rezultat este egal.

Ghindă — Hoen, Olimpiada din Malta, 1980.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4. Na4 b5 5.Nb3 Ca5. O metodă de schimb forțat al nebulului spaniol pentru cal. 6. 0—0 d6 7.d4 C:b3 8.ab3 f6 9.c4 b4 10.Nc3 Nb7 11.Cbd2 c5 12.d5. Negrul s-a grăbit cu dezvoltarea nebulului la b7. După închiderea centrului, acesta nu are în acest fel perspective de a intra în joc. Era mai bine 10... Ta7.

12... Nc8 (recunoașterea greșelii) 13.Ce1 h5 14.f4 g6 15.fe5 fe5 16.Df3 De7 17.Ng5 Dg7 18. Dg3 Ta7 19.Cef3 Tf7 20.Tf2 Ne7 21.Taf1 Ch6 22.N:e7 R:e7 23. Dg5+ Re8 24.Ch4 T:f2 25.T:f2 Tg8 26.Tf6. Cu toată prezența figurilor negre în apărare, albul mai are resurse de atac, datorită superiorității poziționale.

26... De7. Această legare a turnului se dovedește fără folos. Urmează execuția în cel mai bun stil a fostului campion național.

27.C:g6! Cg4

În poziția din diagrama 424, calul negru atacă încă o dată turnul legat, iar calul alb care atacă dama nu o poate captura decât cu prețul damei sale. Urmează însă mutarea simplă și elegantă:

28.Te6! și negrul cedează, deoarece va trebui să sacrifice dama pentru turn, altfel urmează mat.

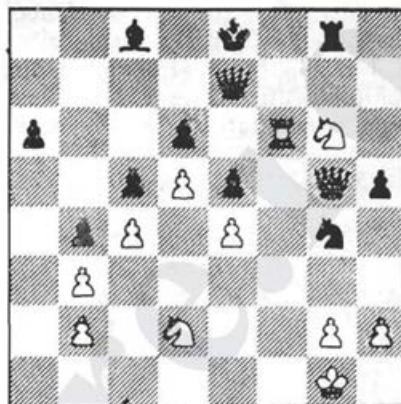


Diagrama 424

JOCURI SEMIDESCHISE

Apărarea franceză

Apărarea franceză a împrumutat denumirea de la partida prin corespondență Londra-Paris (1834—1836), câștigată de francezi, care au ales ca răspuns la 1.e4, mutarea 1... e6. Analiza temeinică a fost elaborată ceva mai târziu de Jänisch. Această apărare a fost adoptată în practica multor mari maeștri, dintre care cităm pe Steinitz, Tarrasch, Rubinstein, Nimzovici, Alehin, Botvinnik, Keres, Uhlmann.

Ideea de bază a apărării constă în contraatacul asupra pionului central din d4 prin c5 și încer-

care a unei inițiative pe flancul damei sau prin contraatac al asupra pionului „e” prin f5 sau f6. Albul va acționa pe flancul regelui, ceea ce presupune din partea negrului o apărare foarte exactă. Poziția negrului este de cele mai multe ori închisă, dar în general solidă. Acest sistem este ales mai cu seamă de jucătorii care prestează de preferință un joc pozițional.

Mutările caracteristice sînt:

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 după care vom urmări mai ușor diversificarea variantelor și prin partide exemplificative.

A. Varianta clasică

Alehin — Fahrni, Mannheim, 1914

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e5 Cfd7



Diagrama 425

În poziția 425, una dintre continuări este 6.N:e7 D:e7, după care bine pentru alb este 7.Dd2 0—0 8.f4 c5 9.Cf3 Cc6. Aceasta este una dintre pozițiile de bază ale variantei clasice. Albul dispune de mai mult spațiu și de posibilități tactice. Albul poate juca 10.dc5, deoarece la 12. 0—0—0, negrul obține un oarecare contrajoc pe flancul damei. Ca exemplu să se revadă partida Alehin — Spielmann.

În partidă s-a jucat:

6.h4, cu următoarea notă a lui Alehin: „Această mutare energetică a fost folosită în partide ușoare de amatorul francez Chataud, iar mai înainte de maestrul român Albin. Ea a primit însă «botezul focului» în turneele maestrilor abia în această partidă”.

6... N:g5. Indicat era 6.c5 și la 7.Cb5, 7... f6.

7.hg5 D:g5 8.Ch3 De7 9.Cf4 Cf8. Negrul este vizibil stînjedit în dezvoltarea figurilor. Libertatea de mișcare a albului compensează pionul sacrificat.

10.Dg4, cu dubla amenințare 11.D:g7 și 11.C:d5, ceea ce duce forțat la 10... f5. A urmat 11. ef6 gf6 12. 0—0—0 și se amenință din nou 13.C:d5.

12... c6 13.Te1 Rd8. Este greu pentru negru să găsească o modalitate de dezvoltare. Se amenință sacrificiu de cal pe d5.

14.Th6 mărește presiunea pe coloana „h” și linia a șasea. 14...

c5 15.Dh4 Cbd7 16.Nd3 e4 17. Dg3!

„Pregătirea pentru sacrificiul următor. Albul amenință 18.Cc: d5 cu câștig imediat. Nu este posibil 17... Dd6 din cauza 18.N: e4 de4 19.T:e4! și negrul nu are apărări împotriva 20.Dg7” (Alehin).

17... Df7. Singura mutare. Dar acum apare alt sacrificiu care decide repede partida.

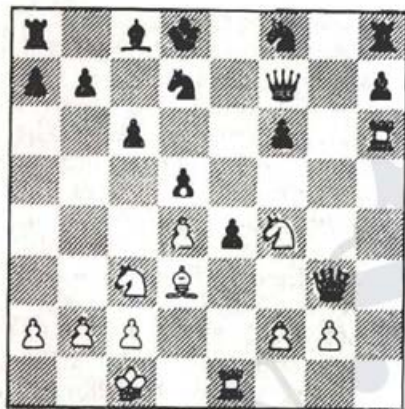


Diagrama 426

18.N:e4! de4 19.C:e4 Tg8 (19... D:a2 20.C:f6 C:f6 21.Dg7!) 20.Da3 Dg7 (20... De7 21.Da5+! b6 22.Dc3) 21.Cd6! Cb6 22.Ce8! (Forțează matul sau câștigul damei, de exemplu: 22... Cc4 23. Dc5 Df7 24.T:f6).

22... Df7 23.Dd6+ și negrul a cedat. La 23... Nd7 (Cd7) urmează 24.T:f6 și se pierde dama,

iar la 23... Dd7 urmează 24.D: f6+

B. Varianta Rubinstein

După mutările: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5, negrul poate răspunde cu

4... d5:e4, și continuarea principală 5.Cc3:e4 Nf8-e7

Se poate și 5... Cbd7 6.Nb5 Ne7 7.N:f6 N:f6 8.C:f6 D:f6 9. Cf3 0—0 10.De2 Df4 cu egalitate, Murey — Samkovici, Moscova 1967, sau 5... Cbd7 6.Cf3 Ne7 7.C:f6 N:f6 8.Dd2 N:g5 9. C:g5 Cf6 10.Ne2 0—0 11.Td1 Dd6 12. 0—0 Nd7 13.Cf3 Tfd8, de asemenea cu egalitate.

6.Ng5:f6 Ne7:f6

Ceva mai puțin eficace este 6. g:f6 7.Cf3 (7.Dd2 f5 8.Cc3 c6 9. g3 b6 10.Ng2 Nb7 11. 0—0—0 Cd7 12.Ch3 Cf6 13.The1 Dd6 și negrul are apărări suficiente, Euwe — Flohr, 1932) 7... f5 8. Cc3 Nf6 9.Dd2 c5! (după 9... Cc6 10.Nb5 Nd7 11.0—0—0 albul stă mai bine, Marshall — Schlechter, Breslau, 1912) 10.0—0—0 cd4 11.C:d4 Cc6 12.Nb5 Nd7 13.C:f5 ef5 14. Dd6! Ne5. În această poziție complicată, în partida Liberzon — Botvinnik, Moscova 1966, s-a continuat cu 15.The1 Dg5+ 16.Rb1 0—0—0 17.T:e5 Ne6 18.Dc5 T:d1 19.C: d1 Td8 cu șanse de ambele părți.

7.Cg1-f3 Cb8-d7 8.Dd1-d2 b7-b6 9.Nf1-b5 Nc8-b7 10.Ce4:f6+ g7:f6 11.Dd2-c3 Dd8-e7.

11...Tc8 12.Nc6 N:c6 13.D: c6 De7 14. 0—0—0 Dd6 15.De4 este în avantajul albului.

12.Dc3:c7 De7-b4+ 13.c2-c3 Db4:b5 14.Dc7-b7 Db5:b2 15. 0—0

Finalul care rezultă după 15. D:a8+ Re7 16.D:h8 D:a1+ 17. Re2 D:h1 18.D:h7 D:g2 19.De4 nu s-ar putea spune că este avantajos pentru alb.

15...Ta8-d8. Rezultă o poziție aproximativ egală.

Ca exemplu în varianta Rubinstein, se poate revedea partida Kotov — Kalmanok, dată la capitolul IV.

C. Varianta MacCutcheon

După 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5, negrul poate răspunde cu 4...Nf8-b4, o mutare mai agresivă care poate duce la un joc complicat.

Varianta principală: 5.e4-e5 h7-h6

Albul are mai multe răspunsuri:

a) 6.Ng5-d2! Nb4:c3 7.b2:c3

La 7.N:c3, negrul obține un joc bun cu 7...Ce4 8.Nb4 (sau 8.Dg4 Rf8 9.Nd3 C:c3 10.bc3 c5 11.h4 Da5) 8...c5 9.N:c5 (9.dc5 C:f2! 10.R:f2 Dh4+) 9...C:c5 10.dc5 Cd7 (este bine și 10...Da5+ 11.c3 D:c5 12. Dd4 Dc7 13.Cf3 Cc6 14.Nb5 0—0, Bogoliubov — Reti, Kiel 1921) 11.Dd4 Dc7 12.Cf3 C:c5, cu poziție ceva mai bună pentru negru.

7...Cf6-e4 8.Dd1-g4 Re8-f8
Mai frecvent se joacă 8...g6, deși negrul întâmpină mai multe dificultăți în apărare.

9.h2-h4 c7-c5 10.Th1-h3 Dd8-a5

10...f5 11.ef6 C:f6 12. Df4+—

11.Nf1-d3 Ce4:d2 12.Th3-g3! g7-g6 13.Re1:d2 c5:d4 14.Dg4:d4

Merită atenție 14.Tf3, în legătură cu 15.N:g6

14...Cb8-c6 15.Dd4-f4 d5-d4 16.Cg1-f3 Da5:c3+ 17.Rd2-e2

Pentru pionul sacrificat, albul obține poziție bună de atac. Dacă 17...D:a1, poate urma 18.Df6 Tg8 19.h5 cu amenințări puternice, sau 17...Ce7 18.D:d4 cu avantaj pentru alb.

b) 6.e5:f6 dă loc unor complicații de care negrul nu are de ce să se teamă. La un joc atent, va reuși să se apere.

6...h6:g5 7.f6:g7 Th8-g8 8. h2-h4 g5:h4

8...T:g7 9.h5, cu oarecare avantaj pentru alb.

9.Dd1-h5 Dd8-f6

Mai slab este 9...T:g7 10.Cf3 Cd7 11.T:h4 Cf6 12.Dh6 Nf8 13. Df4 cu avantaj pentru alb, Tartakover — Vidmar, Viena 1907.

10.Dh5:h4 Df6:g7 11.Cg1-f3 Cb8-c6 12.Dh4-f4 Nb4-d6! 13. Df4-e3 Cc6-e7 cu egalitate.

c) 6.Ng5-e3 Cf6-e4 7.Dd1-g4

Nu este de neglijat nici 7.Cge2 c5 8.a3 Na5 (8...C:c3 9.C:c3 N:c3+ 10.bc3 Da5 11.Dd2 — sau Nd2 — și albul stă bine) 9. b4 (este bine și 9.dc5) 9...C:c3 10.C:c3 cb4 11.Cb5 cu inițiativă pentru alb.

7...Re8-f8

7...g6 produce slăbiciuni pe câmpurile negre, iar eventualitatea 8.a3 N:c3+ 9.bc3 c5 10.Nd3 Da5 11.Ce2 cd4 12.N:d4 Cc5 13. 0—0 Cc6 14.N:g6 dă albului poziție bună de atac.

8.a2-a3 Nb4:c3 9.b2:c3 Ce4:c3 10.Nf1-d3

Albul are avantaj pozițional pentru pionul sacrificat. În partida Samkovici — Prokorovici, 1961, s-a continuat cu 10...b6 11.h4 Na6 12.Th3 h5 13.Df4 De7 14.Tf3 și dezvoltarea albului este superioară.

d) 6.Ng6-h4 g7-g5 7.Nh4-g3 Cf6-e4 8.Cg1-e2 c7-c5 9.a2-a3

Trebuie subminată poziția tare a nebulului din b4. După 9.f3 C:g3 10.hg3 cd4 negrul stă mai bine.

9...Nb4:c3

Nu este bună retragerea nebulului din cauza 9...Na5 10.b4! C:c3 (10...cb4 11.C:e4 de4 12. ab4 N:b4+ c3, albul obține atac puternic) 11.C:c3 cb4 12.Cb5 ba3+ 13.c3 în avantajul albului, Pillsbury — Reggio, Monte Carlo 1902.

10.Ce2:c3

Mai slab este 10.bc3 Da5 10...Dd8-a5

10...C:g3 11.hg3 cd4 12.Cb5 sau 10...C:c3 11.bc3 Da5 12. Dd2 Cc6 13.h4 ar fi în avantajul albului.

11.Dd1-d3 Cb8-c6 12.d4:c5 Nc8-d7

În favoarea albului este 12... C:g3 13.hg3 d4 14.b4 C:b4 15. Db5+.

13.0—0—0

Negrul poate egala prin 13... C:c3 14.D:c3 D:c3 15.bc3 Tc8. În avantajul albului este însă 13... C:c5 14.Db5 sau 13...C:g3 14. hg3 C:e5 15.Dd4.

D. Varianta Nimzovici

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3

Negrul nu mai mută 3...Cf6 și joacă direct

3...Nf8-b4

Ideea lui Nimzovici urmărește supravegherea câmpului e4, fără a permite legarea calului la f6. Rezultatele practice obținute au făcut ca aceasta să devină o variantă preferată de mulți jucători.

Albul are câteva mijloace de a susține câmpul e4:

a) 4.Nf1-d3 care nu pune probleme deosebite negrului.

4...d5:e4 5.Nd3:e4 c7-c5 6. a2-a3 Nb4:c3+ 7.b2:c3 Cg8-f6 8.Ne4-d3 Cb8-d7! 9.Cg1-f3 Dd8-c7! 10.0—0 c5-c4 11.Nd3-e2 Cf6-d5

Poziția negrului este de preferat.

b) 4.e4:d5. Nici această continuare nu produce dificultăți negrului.

4... e6:d5 5.Nf1-d3 Cb8-c6 6. Cg1-e2 Cg8-e7 7. 0—0 Nc8-f5 8.Ce2-g3 Nf5-g6

8... N:d3 9.D:d3 Dd7 10.Nf4 N:c3 11.D:c3 0—0 duce la o poziție echilibrată. Nu însă 8... C:d4 9.C:f5 Cd:f5 10.N:f5 C:f5 11.C:d5 (sau 10... d4 11.Dg4), favorabil pentru alb.

9.Cc3-e2 Dd8-d7 cu egalitate.

c) 4.Dd1-g4 Cg8-f6 5.Dg4:g7 Th8-g8 6.Dg7-h6 c7-c5 7.a2-a3 Tg8-g6 8.Dh6-e3 9.Nb4-a5 9. Nc1-d2 c5:d4 10.De3:d4 Cb8-c6

Poziția negrului este net superioară. Dacă 11.Nb5, urmează 11... Nb6 și 12... T:g2 sau 11. Dd3 Ce5 sau 11... d4!

d) 4.a2-a3 Nb4:c3 5.b2-c3 d5: e4 6.Dd1-g4 Cg8-f6 7.Dg4:g7 Th8-g8 8.Dg7-h6 c7-c5 9.Cg1-e2 Tg8-g6 10.Dh6-d2 Cb8-d7 11. Nc1-b2 Dd8-c7.

Albul are un ușor avantaj.

c) 4.e4-e5 c7-c5

Continuări în această variantă se pot urmări în partidele Kapuscinski — Bălănel și Alehin — Nimzovici, date anterior, precum și în partida care urmează.

Tal — Botvinnik, Moscova, 1961

În partida a 12-a a meciului-revanșă pentru titlul de campion mondial, Botvinnik a ales pentru a doua oară împotriva lui Tal Apărarea franceză. Partida ju-

cată în primul meci (1960) a pierdut-o, dar acum a pregătit anumite întăriri.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4. e5 c5 5.a3 N:c3+ 6.bc3 Dc7. Această continuare a apărut în practica turneele în locul mutării 6.Ce7, ca o încercare de a micșora efectul atacului 7.Dg4.

7.Dg4

Tal preferă jocul care duce la complicații. Albul obține poziție bună și după 7.Cf3.

7... f5

Aceasta este forma cea mai bună de apărare. După 7... f6 8.Cf3 Cc6 9.Dg3 Df7 10.dc5 albul obține avantaj.

8.Dg3 Ce7

Mutare jucată frecvent în scopul obținerii unui avans în dezvoltare prin deschiderea coloanelor pentru turn, cu sacrificiul pionilor „g” și „h”. Keres propune mai întâi 8... cd4 9. cd4 și apoi 9... Ce7 10.Nd2 b6 11.Nd3 0—0 12.Ce2 Na6 13. Cf4 Dd7 14.N:a6 C:a6 15.Dd3 Cb8 16.h4 „cu poziție tăioasă și bogată în posibilități, în care albul are un joc ceva mai liber”.

9.D:g7 Tg8 10.D:h7 cd4 (vezi diagr. 427) 11.Rd1!

Mutare subtilă, jucată cu succes de Gligorici contra lui Petrosian în turneul candidaților din 1959, cu urmarea 11... Cbc6 12. Cf3 C:e5 13.Ng5! C5g6 14.N:e7 C:e7 15.cd4, cu poziție mai bună și pion în plus pentru alb. Muta-

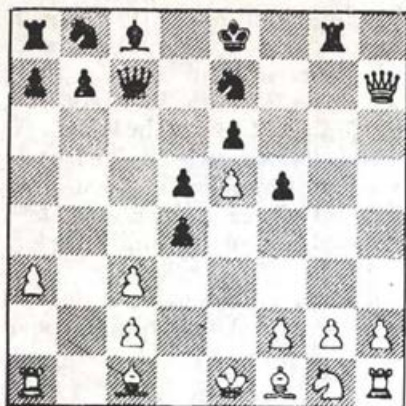


Diagrama 427

rea are ca scop evitarea șahului la c3, iar dacă 11... D:e5, atunci 12.Cf3 și albul reia pionul din d4 cu avans în dezvoltare.

11... Nd7 12.Dh5+ Rd8

În partida din meciul din 1960, Botvinnik a jucat 12.Cg6. În continuare, jocul a decurs în favoarea albului. Mutarea de acum este mai bună, mai ales că, oricum, este greu să se ajungă la rocada mare.

13.Cf3 D:c3 14.Ta2!

Înainte de a trece turnul pe coloana „b”, albul apără pionul din c2 care ar putea fi atacat cu Na4.

14... Cbc6 15.Tb2! Rc7 16. Tb2!

O manevră reușită de turn prin care se taie drumul de retragere al damei negre după Nb2 și o-

bligă pe negru la sacrificiul calității.

16... Th8 17.D:h8! T:h8 18. Nb2 D:f3+

După 18... a6 19.N:c3 ab5 20.N:d4, negrul poate relua calitatea, dar poziția lui ar fi mai greu de apărut.

19.gf3 Cg6

Atacînd pionul din e5, negrul speră în contrașanse prin promovarea masei de pioni centrali. Tal, un excelent jucător tactic, pune din nou probleme complicate.

20.h4!

Nu este bună luarea pionului. După 20... T:h4 21.T:h4 C:h4, albul apără pionul din e5 cu f4 și centrul rămîne blocat. Pe de altă parte, albul amenință înaintarea h4-h5.

20... Cg:e5?

Era mai bine 20... Cc:e5 21.N:d4 N:b5 22.N:b5 a6! (22... Th5? 23.Ne2!) 23.Ne2 Th5 24. f4 Cg4 cu o apărare mai bună. 21.h5 Cf7 22.f4

Albul a reușit să blocheze centrul de pioni al negrului chiar după pierderea pionului din e5 și pionul de pe coloana „h” devine amenințător, mai ales că turnul din b5 poate interveni ușor pe flancul regelui. Cîștigul nu este decît o chestiune de tehnică pe care Tal o aplică de o manieră energetică.

22...Cd6 23.Tb3 Ce4 24.Re1
Th6 25.Ne2 Ne8 26.Td3 Cf6 27.
N:d4 C:d4 28.T:d4 N:h5

În sfârșit, negrul a reușit să captureze pionul din h5, dar și-a înrăutățit poziția figurilor.

29.Td3 Th7

Nu era mai bine nici 29...
N:e2 30.T:h6 N:d3 31.cd3 Cd7
32.T:e6 Cc5 33.Te3.

30.Tdh3 Ng6 31.T:h7+ C:h7
32.Th6

Figurile negre sînt greu de apărat, mutările forțate permit albului cîștigarea pionului din e6.

32...Cf8 33.Th8 Cd7 34.
Tg8 Nf7 35.Tg7 Ne8 36.Te7 Rd8
37.T:e6 Nf7 38.Th6 Re7 39.Nd3
Ne6 40.Th5 Cf6 41.Tg5 și negrul a cedat.

O altă posibilitate a albului este:

d) 4.Cg1-e2 cu continuarea teoretică 4...d5:e4

Merită atenție și 4...Ce7 5.
a3 Na5 6.b4 Nb6 și acum, dacă
albul joacă 7.e5 sau 7.Ne3,, negrul obține contrajoc prin 7...a5.

5.a2-a3 Nb4:c3 6.Ce2:c3 Cb8-c6 7.Nf1-b5 Cg8-e7 8.Nc1-g5

La 8.0—0 0—0 9.N:c6 C:c6 10.d5 ed5 11.D:d5 Cd4 12.Ng5 D:d5 13.C:d5 Ce6 negrul obține un joc foarte bun.

8...f7-f6 9.Ng5-e3 0—0 10.
Dd1-d2

Dacă acum 10.C:e4, negrul joacă 10...f5, urmat de f4 și cîștigă pionul central din d4.

10...f6-f5 11.f2-f3 Ce7-d5
12.Nb5:c6 Cd5:c3 13.Dd2:c3 b7:c6

Poziția albului este de preferat. După 14.D:c6 Dd5 sau 14.fe4 Dh4+ nu se întrevăde mai mult decît egalitate, însă continuarea 14.Nf4 Dd5 15.0—0—0 dă albului mai multe perspective.

Campora — T.Petrosian, Vrșac 1981

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.Cge2 de4 5.a3 Ne7 6.C:e4 Cc6 7.Ne3 Cf6 8.C:f6+ N:f6 9.Dd2 0—0 10.0—0—0 Ce7 11.Cc3 Cf5 12.Ce4 O manevră care urmărește schimbul nebunului contra nebun. 12...Ne7 13.Ng5 b6 14.N:e7 D:e7 15.Cg3 Ch4! 16.Nd3 Nb7 (la 16...C:g2, se deschide coloana „g” cu pericole pentru negru. Este de preferat dezvoltarea nebunului și ocuparea coloanei „d” cu turnul) 17.f3 Tad8 18.Ne4 N:e4 19.fe4 Td7 20.Thg1 Tfd8 21.De3 c5! 22.c3.

Poziția albului a devenit critică. La 22.dc5 T:d1+ 23.T:d1 T:d1+ 24.R:d1 C:g2, albul pierde pionul în situația în care deschiderea coloanei nu mai prezintă pericole, iar la 22.Ce2, urmează 22...cd4 23.T:d4 (sau C:d4) Dc5!

22...cd4 23.cd4 T:d4 24.T:d4 Dc5! 25.Rb1 D:d4 26.D:d4 T:d4 27.Tc1

Albul caută o contrașansă prin care cedează pionul „g”, atacînd pionii de pe flancul damei.

27...g6 28.Tc7 C:g2 29.T:a7 f5! 30.ef5 ef5 31.Rc2 f4 32.Ce2 Ce1 33.Rc3 Td5 34.Rc4 f3 35. Cf4?

Dacă albul dorește să continue jocul, trebuie să mute 35.Cg3 supraveghind transformarea pionului. Dar și așa negrul are continuări decisive: 35...Tc5+ 36. Rd4 Tc2.

35...f2 și albul a cedat.

E. Varianta Steinitz

După mutările 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6, Steinitz a introdus în practica turneelor continuarea:

4.e4-e5

Ideea lui Steinitz este că prin aceasta se întărește centrul de pioni. Negrul va acționa prin contraatac asupra pionului d4 prin c5 sau asupra pionului e5 prin f6. Expunem una dintre variante.

4... Cf6-d7 5.Cc3-e2

În varianta 5.f4 c5 6.dc5 Cc6 7.Cf3 N:c5 8.Nd3 f6! 9.ef6 C:f6 10.De2 0—0 rezultă o poziție echilibrată.

5...c7-c5 6.c2-c3 Cb8-c6 7. f2-f4 f7-f6 8.Cg1-f3 Dd8-b6 9.a2-a3 Nf8-e7 10.b2-b4 c5:d4 11.c3:d4 0—0

Albul a neutralizat presiunea asupra centrului de pioni și poziția lui este de preferat.

F. Varianta Tarrasch

1.e4 e6 2.d4 d5

În cele mai multe variante din Apărarea franceză, albul apără pionul din e4 cu 3.Cc3. Ideea lui

Tarrasch este să apere acest pion prin:

3.Cb1-d2

În acest mod evită continuarea 3...Nb4, iar la 3...c5 albul poate juca c3. Acest cal este însă mai puțin activ la d2 și împiedică pentru un timp dezvoltarea nebunului din c1. Să urmăm una dintre continuări, iar altele se vor putea vedea în parțile ilustrative.

3...Cg8-f6 4.e4-e5 Cf6-d7 5. f2-f4 c7-c5 6.c2-c3 Cb8-c6 7. Cd2-f3 Dd8-a5 8.Cg1-e2 b7-b5 9.Nc1-d2 b5-b4 10.c3:b4 Cc6:b4 11.Ce2-c3 c5-c4 12.a2-a3 Cb4-c6 13.b2-b3 c4:b3 14.Dd1:b3 Ta8-b8 15.Db3-c2 Da5-b6 16.Ta1-b1 Cc6:d4, cu joc aproximativ egal.

Sznapiak — Ambroz, Băile Herculane, 1982

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 Cf6 4. e5 Cfd7 5.c3 c5 6.f4 Cc6 7.Cdf3 f5. Negrul are o poziție strânsă, fără slăbiciuni, dar libertatea de mișcare oferă mai multe șanse albului în jocul de mijloc.

8.Ne3 cd4 9.C:d4. Mai exact pentru alb ar fi fost luarea cu pionul, deschizând coloana „c”.

9...C:d4 10.N:d4? (și acum se putea juca 10.cd4) 10...Ne7 11.Cf3 0—0 12.Ne2 Cc5 13. 0—0 b6 14.b4 Ce4!

Calul ocupă o poziție puternică în centru, marcând atât pionul slab din c3, cât și punctul nevralgic f2. Jocul inexact al albului a favorizat dezvoltarea fi-

gurilor negre, inclusiv a nebunului din c8 care reprezintă principalul dezavantaj al Apărării franceze.

* 15.a4 Nd7 16.Db3 Nc6 17. Ne3 Dd7 18.Cd4 Tfc8 19.Tfc1 a5



Diagrama 428
20.C:c6?

În diagrama 429 se poate observa unde a dus planul greșit al albului. În afară de cele spuse mai înainte, albul a ales iarăși o continuare slabă, aducând calul la d4 în locul nebunului, cu scopul de a lua nebunul din c6. Și acum ar fi fost mai bine să păstreze calul la d4, ținând sub control pionul din e6 și să joace eventual 20.b5 Nb7 21.c4, pentru a scăpa de slăbiciunea pionului înăpoi. Am insistat asupra

acestei poziții, știut fiind că și greșelile sînt instructive.

20.C:c6? D:c6 21.Nb5 Dc7 22. ba5?? Nici acum nu ar fi fost prea târziu pentru 22.c4. Mutarea din partidă grăbește sfîrșitul.

22...Nc5! 23.Te1. Albul nu mai are mijloace de apărare. La 23.Nd4 ar urma 23...N:d4 24. cd4 D:c1+ 25.T:c1 T:c1+ 26. Nf1 T:f1+ 27.Cd2

23...N:c3 24.T:e3 ba5! 25. Rh1 Db6 26.c4 Cf2+ 27.Rg1 Cg4 28.Tae1 C:e3 29.T:e3 dc4 30.N:c4 D:b3 31.N:b3 Rf7 32. g4 Re7 33.gf5 ef5 34.Rf2 Tab8 35.Rf3 Tc5 36.Re2 Td8 37.Rf3 Td4 38.h4 Tc1 39.Rg3 Tg1 40. Rf2 Tg4 și albul a cedat.

Larsen — Seirawan, Mar del Plata, 1982

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4. ed5 D:d5

La contraatacul negrului asupra pionului d4 nu mai sînt posibile blocarea centrului și inițierea unor acțiuni după dezvoltarea figurilor. Mutarea 3...c5 este însă prea timpurie. Albul obține o poziție mai bună prin schimbul în centru și profitînd de intrarea prematură a damei negre în joc, prin obținerea unor tempouri în dezvoltare. Negrul a luat cu dama la d5 și nu 4...ed5, pentru a evita apariția pionului izolat pe coloana „d” a cărei slăbiciune sau tărie este controversată. În partida Karpov — Korcinoi, dată anterior în lucrare,

albul a câștigat exploatănd a-
ceastă slăbiciune.

5.Cgf3 cd4 6.Nc4 Dd6 7. 0—0
Cc6 8.Cb3 Cf6 9.Cb:d4 C:d4 10.
C:d4 a6 11.Nb3 Nd7 12.c3 Dc7
13.Df3 Nd6 14.h3 Nh2+ 15.Rh1
Ne5 16.Ne3 0—0 17.a4 Tfd8 18.
Tfe1 Ne8 19.a5! Albul își asigură
un punct de sprijin la b6 pentru
nebul, profitând de plasarea da-
mei negre pe diagonală cu tur-
nul. 19... h6?

Negrul nu a observat pericolele
la care este expus, altfel ar fi
fost mai bune să joace 19... De7.
Larsen, jucător prin excelență
combinativ, a pregătit un sacrifi-
ciu de figură care îi asigură o
dominație puternică.

20.C:e6! fe6 21.Nb6. Albul nu
se grăbește să ia pionul din e6 cu
șah și apoi calitatea cu Nb6, ceea
ce ar fi dus la o egalare mate-
rială, ci continuă cu tempouri de
atac.

21... Dd6 22.Tad1 Cd5 23.
c4. Negrul este silit să restituie
figura și astfel superioritatea ma-
terială și pozițională a albului îi
asigură acestuia cu ușurință câș-
tigul.

23... Nc6 24.cd5 ed5 25.N:
d8 T:d8 26.Te2 Df6 27.D:f6 N:
f6 28.Ted2 Ng5 29.N:d5+ Rh8
30.Td3 Nb5 31.Nc4. și negrul a
cedat.

Hübner — Korcinoi, Merano,
1980

Partida a 5-a din meciul can-
didaților a decurs sub semnul

echilibrului. Nici una dintre părți
nu și-a asumat riscul complica-
țiilor și jocul s-a rezumat la
schimburi echivalente și acțiuni
corecte de mai mică amploare.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4.
ed5 ed5. Korcinoi preferă să joa-
ce cu pionul izolat la d5. 5.Nb5
Cc6 6.Cdf3 cd4 7.De2+ De7 8.
C:d4 D:e2 9.Cg:e2 Cf6 10.c3 Nc5
11.Cb3 Nb6 12.f3 a6 13.Nd3
0—0 14.Ng5 Cd7 15.0—0—0
Cde5 16.Nc2 f6 17.Nf4 Ne6 18.
Ced4 Nf7 19.The1 Tfe8 20.Te2
g6 21.C:c6 C:c6 22.Tde1 T:e2 23.
T:e2 d4 24.cd4 N:d4 25.Td2 Ne5
26.N:e5 C:e5 27.Cc5 Tc8 28.C:
b7 N:a2 29.Ca5 Cc4 30.C:c4 N:
c4 31.Rb1 f5 32.g4 fg4 33.fg4
Tc7 34.Td4 Rf8 35.h4 și remiză.

M. Teodorescu — T. Stadler,
București, 1958

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 de4. A-
ceastă continuare duce la un joc
pasiv pentru negru, dar la un joc
corect este greu pentru alb să
obțină avantaj.

4.C:e4 Cd7 5.Cf3 Cf6 6.C:f6
C:f6 7.Nd3 Ne7 8.0—0 0—0 9.
Te1 b6 10.Ng5 Nb7 11.c3 c5 12.
dc5 N:c5 13.De2 Ne7 14.Tad1
De7 15.Cd4. Albul amenință 16.
C:e6 fe6 17.D:e6+ Tf7 18.Nc4
Nf8 19.N:f6 gf6 20.Td7 Cel pu-
țin tot așa de bine ar fi fost
15.Ce5, urmat de 16.C:f7, păș-
trînd după eventuala plecare a
nebulului de pe coloana „d” și
posibilitatea pătrunderii turnului
la d7.

15...Rh8 16.Nc2 Tad8 17. Dd3 g6 18.De2 Td5? O greșeală după care negrul pierde calitatea. Mai indicat era 18...Cd5, cu schimb de figuri care ar fi ușurat poziția negrului.

19.N:f6+ N:f6 20.Nc4 Te5 (20...Td7 21.Cb5 Dc8 22.Cd6!) 21.Df3 N:e4 22.D:f6+ Rg8 23. f4 Tf5 24.C:f5 N:f5 25.Dd4 Tc8 26.De5 Dc4 27.Td7 D:a2 28.Ted1 f6 (28...Tf8 29.Td8 urmat de 30.T:f8+ R:f8 31.Dh8+ Re7 32. Dd8 mat) 29.D:f6 și negrul a cedat.

Apărarea Caro-Kann

Denumirea deschiderii apare pe la sfârșitul secolului trecut și se datorează analizelor șahistului vienez Kann și ale germanului Caro. Față de Apărarea franceză, ideea acestei apărări constă în posibilitatea dezvoltării nebulului din c8, după contraatacul pionului din e4. Popularizarea acestui sistem a fost făcută de mari maeștri ca Nimzovici, Capablanca, Tartakover, iar mai târziu de Botvinnik, Panov, Petrosian. Apărarea Caro-Kann este o metodă solidă de dezvoltare, care oferă un joc destul de bun împotriva unor jucători de atac.

Mutările caracteristice: 1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5

Cîteva continuări principale

vor apărea în partidele care urmează.

Spasski — Larsen, Bugoino, 1982

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Nf5. Ideea de bază a sistemului de apărare, scoaterea în joc a nebulului din c8, care în Apărarea franceză rămîne multă vreme inactiv.

4.h4 h5 5.Nd3

De obicei, schimbul nebunilor se face mai târziu, după ce albul cîștigă cîteva tempouri, obligînd nebulul negru să ajungă la h7: 4.Ce2 e6 5.Cg3 Ng6 6.h4 h6 7.h5 Nh7 8.Nd3. După 4.h4 h5, cum s-a jucat în partidă, această variantă nu mai este posibilă.

5...N:d3 6.D:d3. O altă idee este 6.cd3, cu supravegherea unor cîmpuri centrale.

6...e6 7.Cf3 Da5+ 8.Cbd2 Da6 9.c4. Schimbul damelor propus de negru ar dezvolta calul din b8.

9...Ch6 10.b3 Cf5 11.Nb2 Nb4 12.a3 N:d2+ 13.R:d2! Albul renunță la rocadă, păstrînd regele în centru unde este suficient ferit de atacuri, avînd astfel posibilitatea mobilizării tururilor și inițierea atacului pe oricare din flancuri.

13...Cd7 14.Re2 dc4 15.bc4 0—0—0. Negrul și-a dezvoltat figurile, dar a rămas cu slăbiciuni pe flancul damei unde a rocat.

16.a4 f6 17.ef6 Cf6 18.Thd1 Cg4 19.Na3 g6 20.Dc3 Db6 21. Td2 Dc7 22.Te1 The8 23.Rd1.

Albul nu se preocupă de întărirea câmpului f2. 23... e5 24.de5 C:f2+ 25.Rc2 Cg4 26.Nd6. Punctele centrale de sprijin îi asigură albului un mare avantaj pozițional și posibilități de atac.

26... Df7 27.Cg5 Dd7 28.e6! Dg7 29.D:g7 C:g7 30.Cf7 Cf5 31.C:d8. Albul a câștigat calitatea, păstrând în continuare avantajul poziției.

31... R:d8 32.e7+ Rc8 33. g3 b6 34.Te6 c5 35.T:g6 Cd4+ 36.Rc3 Rd7 37.T:d4 cd4 38.R:d4 și negrul a cedat.

Hübner — Korcinoi, Merano 1980

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 de4 4. C:e4 Nf5 5.Cg3 Ng6 6.h4 h6 7.Cf3 Cd7 8.h5 Nh7 9.Nd3 N:d3 10.D:d3.

Această variantă este frecvent întâlnită. Ea duce în continuare la un joc echilibrat în care albul are șanse ceva mai bune.

10... Dc7 11.Nd2 Cgf6 12. 0—0—0 e6 13.Ce4 Ne7 14.Rb1 c5 15.C:f6+ C:f6 16.de5 N:c5 17.Dc2 0—0.

Ambele părți au figurile dezvoltate și regii puși la adăpost. Prin unele schimburi s-au evitat complicațiile jocului în centru, totuși rocada pe flancuri opuse poate da loc la acțiuni periculoase.

18.Ce5 Tfd8 19.f4 Tac8 20.g4 Nb6 21.Nc1 Cd7 22.C:d7 T:d7 23.g5 T:d1 24.T:d1 Dc4 25.Td3! hg5 26.fg5 e5 27.g6 fg6 28.hg6

Tc6 29.Dg2 e4 30.Tg3 Tf6 31. Tg4 De6. Singura modalitate de a recupera pionul. 32.T:e4 T:g6 33.Dc2 Dh3?

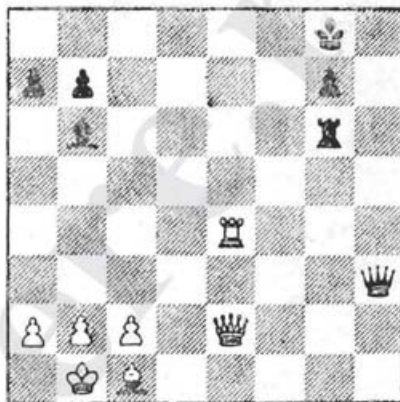


Diagrama 429

Negrul și-a plasat dama pe coloana „h”, unde regele nu va avea retragere deoarece se pierde dama.

34.Dc4+ Rf8 35.b3!

Negrul nu mai are apărări. La 35... Tc6, așa cum s-a jucat, a urmat 36.Na3+ și negrul a cedat. La singura apărare a șahu-lui 36... Nc5 37.N:c5+ T:c5 38.D:c5, negrul pierde turnul.

Atacul Panov este o variantă considerată ca unul dintre cele mai bune sisteme împotriva Apărării Caro-Kann.

1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3. e4:d5 c6:d5 4.c2-c4 Cg8-f6 5. Cb1-c3 e7-e6 6.Cg1-f3 Nf8-e7

Continuări mai obișnuite ar fi 7.cd5 C:d5 8.Nc4 0—0 9. 0—0 Cc6 10.Te1 C:c3 11.bc3 b6, cu șanse egale; sau 7.c5 0—0 8.Nd3 b6 9.b4 a5 10.Ca4 Cfd7 11.b5 bc5 12.dc5 e5! 13.c6 e4 14.cd7 C:d7, de asemenea cu șanse egale.

Pentru exemplificare se va vedea partida Șubă — Velikov, care a început cu 1.c4, ajungându-se prin interetire de mutări în varianta Panov.

A mai fost dată anterior și partida Bronstein — Tartakover.

Apărarea scandinavă

Deși cunoscută mai demult, Apărarea scandinavă a atras atenția asupra sa abia pe la începutul secolului nostru, datorită maeștrilor din Stockholm și apoi monografiei lui Mises (1918).

1.e2-e2 d7-d5 2.e4:d5 Dd8:d5

Aceasta este forma clasică prin care negrul elimină pionul central din e4, dar expune dama unor atacuri care permit albului câștigarea de tempo prin

3.Cb1-c3

Negrul poate juca însă 2... Cg8-f6, amânând recuperarea pionului pentru a-l relua cu calul, dar și așa albul este în ușor avantaj.

În partida practică, negrul reușește în multe cazuri să egaleze,

iar la un joc mai puțin exact al albului chiar să câștige.

Schlechter — Mises, Petersburg 1909

1.e4 d5 2.ed5 D:d5 3.Cc3 Da5 4.d4 Cf6 5.Nc4 Cc6 6.Cge2 Ne6 Negrul propune continuarea 7.N:e6 fe6 8.Nf4 0—0—0 9.Dc1 e5, prin care obține poziție activă.

7.Nd3 0—0—0 8.0—0 Nf5. Negrul nu-și asumă riscul 8... C:d4 9.C:d4 T:d4 10.Cb5 Td8 11.b4, prin care albul obține atac.

9.Nc3 N:d3 10.D:d3 Cb4 11. Dc4?! Inițiativa a trecut de partea negrului. Era mai bine 11. Dd2, dar albul speră să obțină un joc mai liber în centru, cedînd pionul din c2.

11... C:c2 12.Ta1 C:e3 13. fe3 e6 14.e4 Td7! Apărare preventivă a cîmpului c7.

15.a3 Cg4 16.Tf3 Dg5! Se amenință 17... T:d4 18.D:d4 Nc5, sau 18.C:d4 D:c1+.

17.Cd1 Nd6 18.e5? Indicat ar fi fost 18.h3, în scopul alungării amenințătorului cal din g4.

18... N:e5! 19.de5 Dh4! Aparent o mutare liniștită, dar amenințările sînt puternice: 20... De1+ sau 20... D:h2+ pentru care albul nu are suficiente mijloace de apărare.

20.Tg3 (20.h3 De1+ 21.Tf1 D:f1+ 22.R:f1 T:d1+ 23.T:d1 Ce3+) 20... D:h2 21.Rf1 T:d1+ 22.T:d1 D:g3 și albul a

cedat. În urma schimburilor, negrul rămîne cu trei pioni în plus care îi asigură câştigul.

Psahis — Kurajica, Sarajevo 1981

1.e4 d5 2.ed5 D:d5 3.Cc3 Da5 4.d4 Cf6 5.Cf3 c6 6.Nc4 Nf5 7.Nd2 e6 8.De2 Nb4 9.a3 Ng4 10.0—0—0 N:c3 11.N:c3 Dh5 12.h3 N:f3 13.gf3 Cbd7 14.Tdg1 0—0—0.

Negrul a realizat o dezvoltare armonioasă, cu o structură de pioni mai bună decît albul. În poziție relativ închisă, perechea de nebuni a albului nu are mai multă forță decît perechea de cai a negrului.

15.Nd2 Cb6 16.Nb3 Thg8. Este momentul cînd pionul g7 trebuie apărut. 17.Tg5 Dh4 18. Ta5.

De remarcat jocul interesant din partidă, cu transferul pe liniile centrale al unor figuri grele de pe un flanc pe celălalt.

18... Cfd5. Dacă albul ia la a7, negrul cîştigă în schimb pionul central d4. 19.De4 D:f2 20. T:a7 Cf6 21.De3 D:e3 22.N:e3 Cfd5 23.Ng5 f6 24.Nd2 g5 25. Te1 Rb8 26.Ta5 Tge8 27.c4 Cf4 28.N:f4 gf4 29.Tc4 f5 30.T:f4 Cd7 31.Th4 b6 32.Ta4 c5! 33. Nc2 cd4 34.T:d4 Ce5 35.T:d8 T:d8 36.Tb4 Rc7 37.Tb5 C:f3 38.c5 bc5 39.T:c5+ Rd6 40.Tc4 Tg8 41.b4 Tg1+ 42.Rb2 Tg2 43. b5 și s-a căzut de acord asupra remizei. După schimburile de fi-

guri pe cîmpul c2: 43... Ce1 44.a4 T:c2+ 45.T:c2 C:c2 46. R:c2 pe care negrul este obligat să le facă, altfel pionii albi devin periculoși, amîndoi regii trebuie să păzească pionii legați adversi.

Apărarea PI-R-UF (modernă)

Această apărare este cunoscută încă din secolul trecut, dar nu și-a găsit o cale mai largă de aplicare în turnee decît spre mijlocul secolului nostru, prin analizele și practica unor maeștri care i-au împrumutat și denumirea. Astfel, sovieticii îi spun Apărarea Ufimțev, în Iugoslavia Apărarea Pirc, în restul Europei este folosit mai mult numele austriacului Robatsch, englezii și americanii o mai denumesc și Apărarea modernă. La noi a fost propusă denumirea de Pi-R-Uf, cuprinzînd pe toți cei trei care au contribuit la popularizarea acestui sistem.

Ideea se bazează pe o anumită posibilitate de a intra într-o formație asemănătoare cu aceea din Indiana regelui, în care albul nu joacă pionul la c4.

După mutările: 1.e2-c4 d7-d6 2.d2-d4 Cg8-f6 apare invitația la mutarea 3.c4, prin care se intră în Indiana regelui. Dar, pentru un jucător avînd în repertoriul său sistemele deschise este convenabil să aleagă dezvoltarea ca-

lului la c3. Tot astfel, la 1.d4 d6, s-ar putea ajunge la aceeași poziție, dar, în cele mai multe cazuri, un jucător care preferă sistemele închise și semiînchise nu va continua cu e4 și Cc3, ci va juca de preferință 2.c4.

Acest sistem elastic de apărare duce la o dezvoltare asimetrică și, de regulă, centrul rămâne multă vreme într-o situație neclarificată. Față de Indiana regelui, cu o linie de joc și principii strategice bine studiate de teorie, Apărarea Pi-R-Uf este bogată în idei tactice și oferă un joc mai complex, cu acțiuni care se pot desfășura atît în centru, cît și pe flancuri, într-o diversitate mai greu de cuprins în teorie. De aceea, acest sistem de apărare este ales cu predilecție de jucătorii cărora le place să înfrunte neprevăzutul, bazîndu-se pe simțul lor tactic și combinativ pentru a-și depăși adversarii.

Continuarea tipică este:

3.Cb1-c3 g7-g6 (diagrama 430)

Cea mai frecventă și, totodată, cea mai activă continuare este:

A. 4.f2-f4, care pregătește atacul de pioni asupra centrului cu e4-e5.

4... Nf8-g7 5.Cg1-f3 0—0 6. e4-e5 Cf6-d7

Alte continuări dau albului un joc mai bun, de exemplu: 6... de5 7.fe5 Cd5 8.Nc4 Ne6 9.De2.



Diagrama 430

7.h2-h4 c7-c5 8.h4-h5 c5:d4 9. Dd1:d4

O continuare interesantă este 9.hg6 dc3 10.gf7+ T:f7 11.Nc4 Cf8! 12.N:f7+ (12.Cg5 e6 13. C:f7 R:f7 14.Dh5+ Rg8 15.Nd3 h6 16.g4 Nd7 17.g5 Ne8 18.Dh3 h5 19.g6 de5 20.D:h5 ef4, în favoarea negrului) 12... R:f7 13. Cg5+ Rg8 14.Dh5 h6 15.Df7+ Rh8 16.Db3 Da5 17.Cf7+ Rh7 18.Cg5+ și albul este silit să rezolve situația prin șah etern.

9... d6:e5 10.Dd4-f2

În partida Gasici — Milici, 1966, s-a jucat 10.Dg1 e4! 11. C:e4 Cf6 12.C:f6+ ef6 13.hg6 Te8+ 14.Rf2 fg6 15.Dh2 Db6+ 16.Rg3 h5 17.Nc4+ Ne6 18.Te1 Ca6 19.T:e6 T:e6 20.Dh3, cu egalitate.

10... e5-e4

Cea mai bună metodă de întârziere a atacului. La...ef4, poate urma 11.hg6 hg6 12.N:f4 Cf6 13.Dh4 Da5 14.Cg5 Ng4 15.Nd3 Cbd7 16.0—0 Nh5 17.Tae1 e5 18.Nd2 Dc5+ 19.Ne3 Dc6 20.Nb5 Dc7 21.Ne2 N:e2 22.T:e2 Tfc8 23.Cce4, cu câștig ușor pentru alb (Bronstein — Palmioto, Olimpiada 1958).

11.Cf3-g5 Cd7-f6 12.h5:g6 h7:g6 13.Cc3:c4 Cf6:e4 14.Cg5-e4 Dd8-d4 15.Df2:d4 N:7:d4 16.c2-c3 Nd4-g7 17.Nc1-c3 Cb8-c6 18.0—0—0 Nc8-g4

Rezultă o poziție de egalitate.

B. După 1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6, albul are mai multe posibilități de alegere, printre care continuarea:

4.Nc1-g5 Nf8-g7 5.Dd1-d2 c7-c6 6.f2-f4 0—0 7.Nf1-d3

Este riscant 7...0—0—0, deoarece negrul poate iniția un atac, începînd cu 7...b5

7...b7-b5 8.Cg1-f3 Cb8-d7 9.0—0 Cd7-b6 10.Ta1-e1 b5-b4 11.Cc3-d1 c6-c5 12.c2-c3 b4:c3 13.b2:c3 c5:d4 14.c3:d4 d6-d5! (o întărire adusă de Portisch) 15.c4-e5

La complicații duce 15.N:f6 ef6 16.e5 Nh6 17.g3 Nh3 18.Tf2 Tc8 19.Ce3 Te8.

15...Cf6-e4 16.Nd3:e4 d5:e4 17.Te1:c4 Nc8-a6 18.Tf1-f2 Cb6-c4.

Negrul are suficientă compensație pentru pionul sacrificat. Partida Byrne — Portisch s-a

continuat cu 19.Db4 f6 20.Nh4 Tb8 21.Dc5 Cb6 22.Cc3 Tc8 23.Da5 Nb7 24.Te1 Na8 25.Ng3 Cd5 26.D:d8 Tf:d8 27.C:d5 N:d5 și a evoluat spre remiză. Perechea de nebuni a negrului compensează lipsa unui pion.

Bronstein — Teșkovski, Moscova, 1981

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Ng7 5.e5 de5 6.de5 D:d1 7.R:d1 Cg4 8.Re1 c6 9.h3 Ch6 10.g4 f6 11.ef6 ef6

Centrul a fost repede lichidat și damele schimbate, dar prezența celorlalte forțe, în special a figurilor ușoare, poate da ocazie la un joc viu, cu complicații.

12.Nc4 f5 13.g5 Cf7 14.Cf3 Cd6 15.Nb3 Rd7 16.h4 Rc7 17.h5 gh5 18.T:h5 Ce4 19.C:e4 fe4 20.Ce5 Nf5 21.Cf7 Tf8 22.Ne3 Cd7 23.Td1 N:b2 24.Ch6 Ng6 25.Ne6 Ce5 26.Th3 Tae8 27.f5 T:e6 28.fe6 Cf3+ 29.Re2 Te8 30.Cf7 T:e6 31.Nf4+ Rb6 32.Ne3 Rc7 33.Nf4 și, prin repetarea mutărilor, partenerii au consimțit la remiză, după un joc interesant, cu atacuri și contra-atacuri.

Dolmatov — Kuzmin, Moscova, 1981

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Ng7 5.Cf3 0—0 6.Nd3 Cc6 7.0—0 e5 8.fe5 de5 9.d5 Cd4 10.C:e5 C:d5 11.C:d5 N:e5. Chiar dacă negrul a recuperat pionul prin această manevră întorto-

cheată, albul rămîne cu un ușor avantaj pozițional.

12.Nf4 N:f4 13.T:f4 Dg5 14.Df1 Ne6 15.Df2 c5. Greșit este 15...N:d5 16.ed5 și calul negru nu are cîmpuri bune de retragere. Negrul își apără întîi calul, dar urmează 16.Cf6+ Rg7 17.e5! D:e5 18.Te1 Dc7 19.Dh4 h6 20.Ch5+ Rh7. La 20...gh5, negrul ar fi fost supus unui atac foarte puternic pe coloanele g și h și pe diagonala b1-h7.

21.c3 c4? Un contraatac lipsit de sens. Chiar dacă retrage nebunul la b1, albul păstrează în continuare aceleași amenințări și calul negru trebuie să mute. Mai multe șanse ar fi oferit 21...Cf5 la care poate urma 22.Df6 Tg8; cîmpul g7 trebuie apărat, altfel albul ia calul și dă mat. 23.g4 Cg7 24.N:g6+ fg6 25.C:g7 D:g7 26.D:e6 Tgf8 și nu se vede cum ar putea cîștiga albul.

22.Df6! Tg8 23.D:d4 Tad8 24.Cf6+ și negrul cedează. După 24...Rh8 25.Cd5+ și 26.C:c7, albul are două figuri în plus.

Arnason — Keene, Londra 1981

1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.Cc3 d6 4.f4 Cc6 5.Ne3 Cf6 6.h3. Pregătește g4 și prăvine 6...Cg4, după care negrul cîștigă pionul din d4.

6...0—0 7.g4 e5 8.de5 de5 9.f5 gf5 10.ef5 Cd4! 11.Ng2 De7 12.Dd2 Td8 13.Df2 h6 14.0—0—0 c5 15.Cge2 a5 16.Cg3 a4 17.g5

Poziție tipică de atac și contra-atac asupra rocaadelor pe flancuri opuse. Regele alb este mai vulnerabil, în timp ce figurile negrului îndeplinesc și funcții de apărare.

17...hg5 18.N:g5 a3! 19.Cd5 ab2+ 20.Rb1 T:d5! 21.N:f6 D:f6 22.N:d5. Albul a cîștigat calitatea, dar atacul negrului este mai avansat. Nu era bine nici 23.Ch5, atacînd dama și nebunul, cu încercarea de a obține contrașanse cu Thg1, deoarece după 23...Da6 24.N:d5 N:f5, negrul se apără.

22...Da6 23.c3 c4! 24.D:b2 C:f5 25.C:f5 N:f5+. Negrul a obținut un joc excelent și o perfectă colaborare a pieselor. Mutările bune vin de la sine.

26.Ra1 e4 27.Thg1 Ng6 28.Tg4 e3! Negrul nu este tentat să



Diagrama 431

cîştige calitatea. Perechea de nebuni este mai valoroasă în această poziție.

29.T:c4 Te8! 30.D:b7 e2! 31, Te1

În diagrama 431 se poate constata forța figurilor negre, pe poziții de atac. Urmează lovitura pregătită cu mutarea 29...Te8.

31...D:c4!! 32.N:c4 N:c3+ 33.Db2 N:e1! 34.N:e2 Ng3 și albul a cedat. Negrul rămîne cu un turn în plus după ce recîștigă dama.

Fischer — Benkö, New York 1964

1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.Cc3 d6 4. f4 Cf6 5.Cf3 0—0 6.Nd3 Ng4 7.h3 N:f3. Acest schimb este în favoarea albului, cu atît mai mult cu cît el a fost obținut cu cîștigarea de tempo pentru punerea în mișcare a pionilor pe flancul regelui.

8.D:f3 Cc6 9.Ne3 e5. În căutarea unei contrașanse, dar complicațiile care survin vor fi în favoarea albului.

10.de5 de5 11.f5 gf5 12.D:f5. Dacă 12.ef5, pot apărea pericole după sacrificiul de pion 12...e4.

12...Cd4 13.Df2 Ce8 14. 0—0 Cd6 15.Dg3 Rh8 16.Dg4 c6. Probabil negrul s-a temut de apariția calului alb la d5, dar intențiile albului sînt cu totul altele. Oricum, era mai bine 16...Ce6.

17.Dh5 De8? 18.N:d4 ed4 19. Tf6!! Rg8. Oferta nu poate fi

acceptată: 19...N:f6 20.e5, urmat de mat.

20.e5 h6 21.Ce2 și negrul a cedat. La mutarea calului din d6, urmează 22.Df5 cu mat imparabil.

Needham — Polihroniade, Luccerna 1982.

1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.Cc3 d6 4. Cf3 Cf6 5.h3 Pregătește înaintarea pionilor pe flancul regelui și interzice calului negru accesul la g4 cu atac asupra nebunului care se va dezvolta la e3.

5...0—0 6.Ne3 a6. Și negrul ia măsuri pentru un eventual atac pe flancul damei, în cazul în care albul va face rocada mare.

7.a4 Cc6 8.Ne2 Cd7 9.Dd2 e5 10.d5 Ce7 11.g4 f5! Mutare cheie în acest sistem, care dă negrului avantaj dacă o poate executa la momentul oportun.

12.gf5 gf5. Se amenință prinderea nebunului din e3, iar dacă 13.ef5 Cf5, negrul obține o dezvoltare mai bună. Mutarea albului este practic forțată.

13.Nh6 f4! Negrul închide coloana „f” și chiar dacă albul face rocada mare el nu va putea profita de coloana deschisă „g”, negrul avînd suficiente mijloace de apărare.

14.N:g7 R:g7 15.0—0—0 Cf6 16.Ch4 Rh8 17. Dd3 Nd7 18. Tdg1 Tg8 19.Dd1. Albul, nedecis, a pierdut un timp cu 17.Dd3, în

timp ce ar fi putut face o mutare utilă, eventual Rb1.

19...b5 20.T:g8 Ce:g8 21. Cf3 De7 22.ab5? Albul nu a ținut seama de pericolele legate de deschiderea coloanei „a”.

22...ab5 23.Dd3 c5! Scopul mutării este în primul rând eliberarea orizontalei a șaptea, pentru a aduce dama cât mai repede pe coloana „a”.

24.dc6 N:c6 25.Cd2 b4 26. Cd5 N:d5 27.ed5 Ta1+ 28. Cb1 Da7 29.Tg1. Albul a ajuns într-o poziție de penibilă apărare și nu mai găsește mutări utile. Urmează execuția finală, printr-o serie de mutări forțate.

29...Da2 30.c4 bc3 31.bc3 Da3+ 32.Rc2 Ta2+ 33.Rd1 Db3+ 34.Re1 Ta1 35.Rd2 e4! 36.Db5 Ta2+ 37.Re1 Dc2 38. Rf1 f3! și albul a cedat.

Apărarea Alehin

1.e4 Cf6, mutare prin care negrul expune calul unor atacuri consecutive prin mutări de dezvoltare ale albului, a părut poate la început ca un fel de fantezie. S-ar putea ca tocmai dificultatea argumentării unui asemenea sistem să fi fost motivul pentru care Alehin a căutat să demonstreze încă una din multiplele căi de exprimare a gândirii în șah.

Ideea apărării constă în invitația făcută albului de a-și înainta pionii centrali, pentru ca apoi aceștia să devină obiective de atac pentru negru.

Alehin a folosit această apărare pentru prima dată în anul 1921, într-o partidă prin consultație la Zürich și apoi, în același an, la Budapesta, împotriva lui Steiner. În comentariul la această partidă, Alehin spune: „Aplicabilitatea apărării Alehin a fost pe deplin stabilită. O mărturie convingătoare a viabilității ei este, printre altele, faptul că fostul campion mondial Em. Lasker, la început adversarul ei fățiș după ce nu a reușit să-i demonstreze slăbiciunile, a folosit-o el însuși cu succes în partida împotriva lui Maroczy, la turneul de la New York, 1924”.

Această apărare a câștigat mulți adepți și este întâlnită în turnee de valoare ridicată.

Lăsând la o parte continuările care nu acceptă provocarea, cum ar fi 2.Cc3 sau 2.c3, prin care se poate ajunge eventual în alte sisteme de deschidere, vom urmări numai variantele principale.

Varianta celor patru pioni

1.e2-c4 Cg8-f6 2.e4-e5 Cf6-d5 3.c4-c4 Cd5-b6 4.d2-d4

În partida Vasiukov — Spasski, 1959, s-a jucat: 4.e5 Cd5 5.Nc4 e6 (este bine și 5...c6 6.Cc3 d6! 7.Db3 Cd7) 6.Cc3 d6! (6...C:

c3 7.b c3 N:c5 8.d4 Ne7 9.Dg4, albul obține atac 7.C:d5 ed5 8. N:d5 c6 9.N:f7! (9.Nb3 de5 10. Dh5 Dc7, cu joc bun pentru negru) 9... R:f7 10.cd6 De8! 11. Df3+ Rg8 12.De3 Ne6 13.Ce2 Cd7, cu șanse egale. Pionii albului prezintă suficientă compensație pentru figură.

4... d7-d6 5.f2-f4. Cea mai agresivă continuare, însă cu riscul unor slăbiciuni în spatele frontului.

5... d6:e5 6.f4:e5 Cb8-c6 7. Nc1-c3 Nc8-f5 8.Cb1-c3 e7-e6 9.Nf1-e2

9.Cf3 Nb4 10.Nd3 Ng4! 11. Ne2 N:f3 12.gf3 Dh4+ dă oarecare avantaj negrului (Lasker — Tarrasch, 1923).

9... Nf8-e7 10.Cg1-f3 0—0 11. 0—0 f7-f6 12.e5:f6 Ne7:f6



Diagrama 432

Diagrama 432 prezintă o poziție de bază a variantei. Șansele sînt aproximativ egale, balanța înclinînd ușor în favoarea albului.

Variantă schimbului

1.e2-e4 Cg8-f6 2.e4-e5 Cf6-d5 3.c2-c4 Cd5-b6 4.d2-d4 d7-d6 5.e5:d6 e7:d6 6.Cb1-c3 Cb8-c6 7.Nc1-e3 Nf8-e7 8. Nf1-d3 0—0 9.Cg1-e2 Nc8-g4 10.0—0, cu perspective mai bune pentru alb.

Mikenas este de părere că șanse ceva mai bune pentru negru oferă fianchetarea nebunului la g7, cu supravegherea centrului.

Variantă modernă

1.e2-e4 Cg8-f6 2.e4-e5 Cf6-d5 3.d2-d4 d7-d6 4. Cg1-f3 Nc8-g4 5.Nf1-e2 e7-e6 6.0—0.

Bună pentru alb este și continuarea 6.c4 Cb6 7.ed6 cd6 8. 0—0 Ne7 9.Ne3 0—0 10.Cc3 C8d7 11.b3 Cf6 12.Tc1 h6 13. Cd2 N:e2 14.D:e2 Cbd7 (14... Cc6? 15.d5!) 15.Df3.

6... Nf8-e7 7.h2-h3 Ng4-h5 8.c2:c4 Cd5-b6 9.Cb1-c3 Cb8-d7 10.e5:d6 c7:d6 11.b2-b3 0—0

Rezultă poziția din diagrama 433, în care albul are un ușor avantaj în dezvoltare și ține sub supraveghere centrul, dar lupta rămîne deschisă.

Apărarea Alehin oferă partide spectaculoase, în care jocul se desfășoară de multe ori pe muchie de cuțit.



Diagrama 433

Grünfeld — Liubojevici, Riga, 1979

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.c4 Cb6 5.f4. Albul a ales varianta celor patru pioni, în care își va menține un centru puternic de pioni, dar cu pericole pentru poziția regelui.

5...de5 6.fe5 c5! 7.d5 e6 8.Cc3 ed5 9.cd5 c4! 10.Cf3 Ng4 O manevră obișnuită în această deschidere, cu scopul de a schimba calul care întărește apărarea pionului din e5. Ar fi fost mai prudent pentru alb să joace înții 10.Ne3, apoi h3, pentru a evita legarea calului.

11.Dd4 N:f3 12.gf3 Nb4 13.N:c4? 0—0 14.Tg1? g6 15.Ng5? Albul nu simte pericolul și vrea cu orice preț să atace, dar prin aceasta nu face decât să favorizeze contrajocul negrului.

15...Dc7! 16.Nb3. Salvează nebulul, dar cedează turnul.

16...Nc5 17.Df4?! Cu 17.Dg4, albul nu pierde decât calitatea, dar după 17...D:e5+ 18.Rd2 N:g1 19.D:g1, poziția lui este fără speranță. De aceea preferă să cedeze turnul și să încerce o contrașansă prin specularea cimpurilor negre și înaintarea pionilor centrali. În continuare, jocul ia un aspect tăios.

17...N:g1 18.d6 Dc5 19.Ce4 Dd4 20.Td1 D:b2 21.e6 C8d7! Singura salvare, apărarea cîmpului f6. Atacul albului este periculos; el amenință 22.ef7+ Rh8 23.Nf6+.

22.e7. Acum nu mai dă rezultate 22.ef7+ din cauza 22.Rh8, iar la 23.Cf6 urmează 23...De5+! cu schimbul damelor.

22...D:h2 23.ef8D+ T:f8 24.D:h2 N:h2 25.Cf6 Rg7 26.C:d7 C:d7 27.Ne7 Tb8 28.Rf2 Ne5 29.Tc1 Cc5! Oprește intrarea turnului, și nu se poate lua calul: 30.T:c5 Nd4+.

30.Td1 Nf6! 31.N:f6 R:f6 32.Nc4 Td8 33.Rg3 a6 34.Nf1 Re5 35.f4+ Re6 36.Nc4 Rf6 37.Rf3 b5 și negrul a cedat.

Molnar — Tartakover, Paris 1955.

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.c4 Cb6 4.c5 Cd5 5.Cc3 e6. Este slab 5...C:c3 6.dc3 d6 7.Ng5 de5 8.Db3 cu inițiativă periculoasă.

6.d4 Cc6. Acum se poate 6...C:c3 7.bc3 b6!

7.C:d5 ed5 8.f4? Slăbește sim-
țitor poziția.

8...d6 9.cd6 cd6 10.Cf3 Ng4!
11.Ne3. Era mai slab 11.Ne2 de5
12.fe5 N:f3 13.N:f3 Dh4+!, sau
dacă 12.de5, atunci 12...Nc5!

11...de5 12.fe5 Nb4 13.Rf2.
La 13.Nd2 urmează 13...N:f3
și 14.Dh4+.

13...0—0 14.Ne2 f6! 15.ef6
D:f6 16.Thf1. Albul încearcă o
rocadă chinuită, dar aceasta nu
va mai fi posibilă. Negrul are
forțele pregătite pentru atac, iar
acesta va fi puternic și rapid.

16...Tae8 17.Db3 De6 18.
Nb5. Amenințările negrului sînt
multiple, printre altele 18...Nd2
19.N:d2 Cd4. La 18.Tad1, după
18...N:f3 19.N:f3 Rh8! albul
nu mai poate lua la d5.

18...N:f3 19.gf3 T:f3!! Ne-
grul încheie spectaculos partida.
După 20.R:f3 Dh3, albul cedează.
La 21.Re2 pierde dama cu 21...
Cd4+, iar cu 21.Rf2 intră în
plasă de mat: 21...D:h2+ 22.
Rf3 Tf8+ 23.Rg4 Dg2+ 24.Rh5
Dh3+ 25.Rg5 Ne7 +.

Matulovici — Kovacevici, 1976

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6
4.Nc4 c6. Se poate juca și 4...
Cb6 5.Nb3 de5 6.Dh5 e6 7.de5,
ambele continuări cu un ușor a-
vantaj pentru alb.

5.De2 de5 6.de5 g6 7.h3! Al-
bul intenționează dezvoltarea ca-
lului la f3 și previne legarea lui
cu Ng4.

7...Ng7 8.Cf3 0—0 9.0—0
Dc7 10.Te1 a5 11.a4 Ca6 12.
Cbd2 Cb6 13.N:a6 T:a6 14.c4
Ta8 15.b3 Cd7 16.Na3 Cb8
(16...Te8? 17.e6!) 17.Ce4 Ca6
17...N:e5 18.C:e5 D:e5 19.Dd2!)
18.Tad1 h6 19.De3 Tb8. Cu in-
tenția de a juca b5. Era mai bine
19...Ne6, dar și așa albul are
continuări bune, de exemplu: 20.
Cc5 C:c5 21.N:c5, urmat de Nb6.

Avantajul pozițional al albu-
lui se concretizează prin lovituri
tactice.

20.Cf6+! Rh8. Dacă 20...ef6,
urmează 21.Nd6! iar la 20...
N:f6, 21.ef6 și apoi D:h6.

21.Td4, cu amenințarea 22.
Th4. 21...g5 22.De4! ef6, sin-
gura apărare, 23.ef6 c5 24.fg7+
R:g7 25.Td5 f6. La 25...Ne6
26.Nb2+ Rg8 27.C:g5, albul ob-
ține avantaj decisiv.

26.Nb2 Df4 27.D:f4 gf4 28.
Te4 Cb4 29.Td6 Nf5 30.T:f4 Nc2
31.Td7+ Tf7 32.N:f6+ Rg8 33.
T:f7 R:f7 34.Ne5 și negrul a ce-
dat.

Apărarea siciliană

Cunoscută încă din primele
tratate despre șah, Apărarea si-
ciliană a devenit un sistem pu-
ternic de contraatac abia spre
prima jumătate a secolului nos-
tru. Teoria modernă a dezvăluit
bogăția de idei și posibilități atât

pentru alb, cît și pentru negru, astfel încît această apărare a devenit preferința de prim plan ca răspuns la e4.

Spre deosebire de celelalte jocuri deschise și semideschise, răspunsul la 1.e4 cu 1.e5, arată că negrul manifestă chiar de la prima mutare intenția de a iniția atacul pe flancul damei. După schimbul pionului d4, care se face de obicei în primele mutări din deschidere, negrul obține controlul coloanei „c”, pe care o va folosi în scopul atacului. Astfel, partida se desfășoară de cele mai multe ori prin atacul albului pe flancul regelui și în centru și contraatacul negrului pe flancul damei, vizînd, pe cît se poate, și centrul. Albul obține în prima fază a partidei un avantaj de spațiu și stăpînirea centrului, dar și ofensiva negrului se poate dovedi periculoasă în continuare. Prin resursele sale strategice și tactice, Apărarea siciliană, sistem complex și dinamic, se caracterizează printr-o luptă tăioasă și interesantă. În multe variante rezultă poziții închise pentru negru, de aceea acest sistem de luptă este preferat de jucătorii care se pricep să îmbine ideile în apărare cu arma contraatacului.

Este cazul să precizăm un anumit lucru, valabil și pentru alte deschideri. Există poziții de atac și poziții de apărare. Acestea din urmă nu presupun întotdeauna

și un dezavantaj. Ele reflectă natura poziției și trebuie jucate ca atare. Alternanța mutărilor duce la modificarea pozițiilor și, de multe ori, un atac în aparență primejdios își termină resursele dacă întîmpină o apărare bună, iar partea cealaltă echilibrează jocul sau poate trece la contra-atac.

Apărarea siciliană a făcut obiectul multor analize. S-au scris numeroase monografii, unele tratînd o singură variantă și s-au jucat foarte multe partide care au îmbogățit baza teoretică.

Din imensul material nu vom putea cuprinde decît linia de joc a unor variante principale, cu exemplificări în practică.

Varianta dragonului

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 d7-d6 3.d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 g7-g6

Acesta este specificul variantei. Nebunul din f8 va apărea la g7, în „gaura de dragon”. De aici vine denumirea cam ciudată a variantei.

6.Nc1-e3

Se poate juca și întîi 6.Ne2, deși nici la 6.Ne3 nu este posibil 6... Cg4, din cauza 7.Nb5+ și negrul pierde o figură: 7... Nd7 8.D:g4, sau pierde calitatea și un pion cu 7...Cc6 8.C:c6 bc6 9.N:c6+.

De asemenea, poate urma 6.f4 și nu este bine 6... Ng7 7.e5! de5 8.fe5 Cd5 9.Nb5+ Rf8

(9...Nd7? 10.e6!) 10.0—0 N:e5 11.Nh6+ Rg8 12.C:d5 D:d5 13.Cf5! Dc5+ 14.Ne3 Dc7 15.Ch6+, urmat de mat, 16.T:f7+.

După 6.f4 Cc6, se poate ajunge în varianta principală, sau, dacă albul continuă cu 7.C:c6 bc6 8.e5 Cd7 9.Df3 Ng7! 10.Ne3 (10.D:c6? Tb8 11.ed6 0—0! 12.Ne2 Nb7, cu atac) 10...0—0 11.D:c6 Tb8 12.0—0—0 de5 13.N:a7 Tb7 14.Da4 ef4 15.Cb5 Cb6! 16.Db3 De8, negrul stă pe câștig (Sapoșnikov — Bonci-Osmolovski, 1952).

6...Nf8-g7 7.Nf1-e2 0—0.8. 0—0 Cb8-c6 9.Cd4-b3 Nc8-e6 10.f2-f4



Diagrama 434

Aceasta este una dintre pozițiile tipice. Albul va conduce jocul atacând pe flancul regelui, cu înaintarea pionilor g și h, în timp

ce negrul va acționa pe flancul damei.

O altă variantă principală rezultă după 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cf6 5.Cc3 g6 6.Ne2 Ng7 7.Ne3 0—0 8.0—0 Cc6, prin mutarea:

9.Dd1-d2 d6-d5

Sau 9...Cg4 10.N:g4 N:g4, la care albul obține avantaj cu 11.f3 sau 11.Cd5.

10.e4:d5

La 10.C:c6 bc6 11.e5 Ce4!

10...Cf6:d5

Egalitate obține negrul și după 10...Cb4, urmat de 11.Cb:d5 11.Cc3:d5 Cc6:d4 12.c2-c4 e7-e5 13.Tf1-e1, cu joc egal.

Dăm o partidă în varianta dragonului, după comentariile maestrului M. Rădulescu, jucată la prima Balcaniadă de șah.

Neikirch — Rădulescu, Belgrad, 1946

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6.

O recomandare a școlii moderne sovietice, prin care se evită varianta 3...Cd4 4.C:d4 Cf6 5.f3, după care intrarea în varianta dragonului nu mai este posibilă.

4.Cc3 cd4 5.C:d4 g6 6.Ne2 Ng7 7.Ne3 Cc6 8.Cb3 0—0 9.0—0 Ne6 10.f4 Dc8. Recomandare teoretică, avînd un triplu scop: împiedică pentru un timp g4, pregătește Td8 cu contraacțiune în centru, făcînd posibil d5 și mobilizează piesele pentru atac pe flancul damei prin a5.

11.h3 a5 12.Nf3? Trebuia jucat 12.a4. Albul însă apără o dată punctul e4, pentru a putea efectua manevra Cc3-a4-b6.

12...a4 13.Cd4 Nc4. Negrul evită varianta 13...Ca5!? deoarece, după 14.C:e6 fe6 15.Nd4, nu merge 15...Cc4 din cauza 16.b3 ab3 17.cb3 Ca5 18.Tac1, cu joc mai bun pentru alb. De asemenea, după 15.Nd4, nu este bine nici 15...Cc6, deoarece albul nu va juca 16.e5!? C:d4 17.D:d4 de5 18.fe5 Cd7, cu joc mai bun pentru negru, ci 16.Cb5!? cu complicații și șanse de ambele părți.

14.Te1 Td8 15.b3! ab3 16.cb3 C:d4 17.N:d4 Na6 18.Ca4. Albul a obținut joc pe câmpurile negre de pe flancul damei.

18.De6! Singura, dar suficientă. 19.Cb6 Tab8 20.Rh2? Alegerea este foarte dificilă. La 20.f5 gf5 21.ef5 D:f5 22.T:e7 Nd3! amenințând 23...Cg4! cu complicații și în favoarea negrului. La 20.g4 cu încercarea de a prinde dama, 20...Cd7 rezolvă situația în mod favorabil pentru negru.

20.h5 21.Tc1 Nh6! Nu atît cu scopul de a ataca pionul din f4, cît mai ales pentru a schimba calul din b6, prin 22...Cd7, păstrînd nebunul de negru.

22.Dd2 Cd7 23.g3 C:b6 24.N:b6 Tdc8 25.Nc7 Ta8 26.Tc2 Nb5! 27.Df2 Nc6! 28.Nb6 Nd7! Intențiile albului nu s-au reali-

zat. Coloana „c” rămîne în stăpînirea negrului.

29.Ng2 T:c2 30.D:c2 h4 31.Nf2 hg3+ 32.N:g3 Tc8 33.Dd2 Df6 34.Df2 Tc3 35.Te3 Te1 36.Te2 Nc6 37.De3 Da1 38.Df2 Tc3 39. Nf3 Dc1 40.h4? Db1? În mare criză de timp, ultimele mutări au fost lipsite de precizie. Cu 40...N:f4, partida se câștiga ușor.

41.h5 gh5 42.Dg2 Rf8 43.N:h5 f5 44.Nf3 Dd3 45.Dh3 D:f3 46.D:h6+ Re8 47.Dg6+ Rd8 48.Td2 De4 49.Td6+ Rc7! 50.T:c6+ T:c6 51.Dg7 Tc2+ și albul a cedat.

Varianta Simaghin

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 g7-g6 5.c2-c4

Față de varianta dragonului, negrul a făcut economie de mutarea d6, aceasta fiind ideea variantei. Se poate juca și 4...Cf6 pentru a obliga apărarea pionului e4. În varianta expusă, negrul a permis 5.c4, mutare propusă de Maroczy, considerată favorabilă albului. Albul poate juca însă 5.Cc3, cu tendința de a intra în varianta obișnuită a dragonului, cu diferența că negrul păstrează posibilitatea de a muta pionul direct la d5 la momentul potrivit. De exemplu: 5.Cc3 Ng7 6.Ne3 Cf6 7.Ne2 0—0 8. 0—0 d5! 9.ed5 Cb4! 10.d6 D:d6 11.Cdb5 Db8 12.Dc1 a6 13.Cd4 Cbd5 14.C:d5 C:d5, cu avantaj

pentru negru (Minev — Keres, 1958).

5... Nf8-g7



Diagrama 434

O altă continuare interesantă o oferă 5... Cf6 6.Cc3 C:d4 7. D:d4 d6 8.Ne2 Ng7 9.Ne3 0—0 10.Dd2 Cg4 11.N:g4 N:g4 12. 0—0 Tc8 13.b3 b5 14.C:b5 N:a1 15.T:a1 a6. Poziția albului compensează sacrificiul de calitate (Gheller — Gurgenidze, 1958).

Partida care ilustrează această variantă este totodată un exemplu de cum se ajunge, în altă ordine de mutări, dintr-o deschidere într-alta. Începutul este caracteristic deschiderii engleze.

Andersson — Rogers, Malta, Olimpiada 1980

1.Cf3 c5 2.c4 g6 3.d4 cd4 4. C:d4 Ng7 5.e4 Cc6 și a rezultat poziția din diagrama 434. Albul

poate alege între mai multe continuări, cum ar fi 6.Cb5, 6.Cb3, 6.Cc2, însă mutarea din partidă este una dintre cele mai bune. 6.Ne3 Cf6 7.Cc3 Cg4 8.D:g4 C:d4.

În avantajul albului este schimbul nebulului: 8...N:d4 9.N:d4 C:d4 10.Dd1 e5 11.Nd3 d6 12. 0—0 Dh4 13.Ce2 Ce6 14. Nc2.

9.Dd1 e5 10.Nd3 0—0 11.0—0

Pînă acum partida a mers pe drumul neted al variantei teoretice. În continuare, ar urma 12. b7, cu dezvoltarea laterală a nebulului din c8, dar se vede că aceasta nu i-a părut suficientă negrului care crede că poate obține mai mult cu 11...d6 12. Dd2 f5?! Este îndoielnic dacă deschiderea jocului pe flancul regelui este în favoarea negrului.

13.ef5 gf5 14.f4 Cc6 15.Tad1 Dc7 16.Ne2 Cd4. Jocul negrului este lipsit de precizie, iar poziția lui a devenit greu de apărut.

17.N:d4 ed4 18.Cd5 Df7 19. b3 Ne6 20.Cb4 Rh8 21.Cc2 d5 22.C:d4. Cu un pion în plus și poziție superioară, câștigul albului nu mai poate fi pus la îndoială.

22...dc4 23.C:e6 D:e6 24. N:c4 Db6+ 25.Rh1 Tad8 26.De2 Db4 27.g3 Tde8 28.Dd2 Da3 29. Tfe1 Tc8. Negrul se ferește de schimbul figurilor grele, deși ar fi fost mai bine să încerce intra-

rea într-un final cu nebuni de culori diferite.

30.Dd7! D:a2 31.D:b7 a5 32.Te2 Da3 33.Te7 Db2 34.Dg2 Da3 35.De2 a4 36.Tdd7 Dc1+ 37.Rg2 Tg8 38.T:g7 (38.N:g8? Tc2!) 38...T:g7 39.De5 Tcg8 și albul încheie spectaculos partida cu 40.D:g7+. Negrul cedează. Este evident matul după 40...T:g7 41.Td8+. Însă, dacă albul ar fi jucat 40.N:g8? partida se prelungea și șansele albului se reduceau, 40...Dc6: 41.Td5 R:g8.

Varianța Paulsen

Ideea acestei variante constă în formația cu pionii negri la e6 și a6, înainte de mutarea pionului din d7.

1.e2-c4 c7-c5 2.Cg1-f3 e7-e6 3.d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 a7-a6

În variantele în care se joacă mai înainte d6, este posibil Nb5+, cu un eventual schimb de figuri care duce de multe ori la un joc egal.

Una din continuările posibile este 5.Nf1-d3

Se poate juca și 5.c4, însă după 5... Cf6 6.Cc3 Nb4! 7.Nd3 Cc6 8.Cc2 d5 9.ed5 ed5 10.cd5 C:d5, negrul obține joc egal.

5... Cb8-c6 6.Cd4:c6 d7:c6 (6... bc6 7.0—0 d5 8.c4!) 7.0—0 e6-e5 8.Cb1-d2, cu joc aproximativ egal. Partida Gheller — Polugaevski, 1960, a continuat cu 8... Nd6 9.a4 Ce7 10.Nc4 Cg6 11.Cb3 0—0 12.Ne3 Cf4 13.f3

Ne6 14.N:e6 C:e6 15.a5 De7 16.De2 Tfd8 17.Tfd1, cu avantaj minimal pentru alb.

Un exemplu în această variantă se poate vedea în partida Tal — Suetin dată anterior.

Varianța Scheveningen

1.e2-c4 c7-c5 2.Cg1-f3 e7-e6 3.d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 d7-d6 6.Nf1-e2

Aceasta este una dintre continuările cele mai obișnuite. Mai agresiv este 6.f4, atacul Keres, care va fi exemplificat în partidă.

6... a7-a6

O continuare în această variantă se poate urmări în partida Botvinnik — Kan, dată anterior.

7.0—0 Dd8-c7 8.f2-f4 Cb8-c6 9.Nc1-e3 Nf8-e7 10.Dd1-e1 0—0

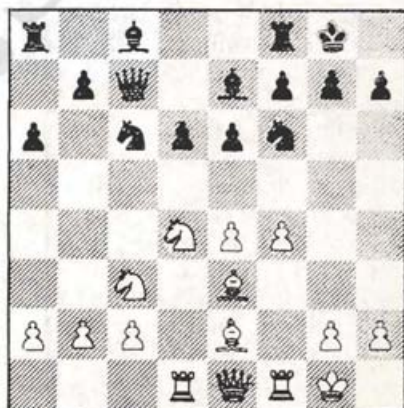


Diagrama 436

Diagrama 436 prezintă una dintre pozițiile caracteristice ale variantei. Albul a pregătit atacul pe flancul regelui, combinat cu înaintarea e5. Negrul este deocamdată strîmătorat, dar după schimbul cailor și plasarea nebului pe diagonala h1-a8 obține contrașanse în centru și pe flancul damei. Acest gen de poziții este preferat de jucătorii care cunosc posibilitățile unei apărări strînse îmbinate cu pregătirea contraatacului.

Liubojevici — Tal, Las Palmas, 1975

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.g4. După cum am spus, aceasta este mutarea experimentată de Keres.

6...a6. Mutările pe care teoria le are în primul rînd în vedere sînt 6...h6 și 6...Cc6.

7.g5 Cfd7 8.h4. Boleslavski recomandă continuarea 6.Nc4, care amenință după 8...b5 sacrificiul 9.N:e6! fe6 10.C:e6 Da5 11.Nd2 cu atac puternic, însă negrul poate preîntîmpina pericolul prin 8...Dc7, deoarece acum, după 9.N:e6 fe6 10.C:e6 Dc4 11.Dd5 D:d5 12.C:d5 Rf7 13.Cec7 Ta7 14.Ne3 b6, urmările sînt imprevizibile. Albul obține însă poziție bună după 8.Nc4 Dc7 cu 9.De2 Cc6 10.Ne3.

8...b5 9.h5 b4 10.Cce2 Nb7 11.Ng2 Cc5 12.Cg3 Cbd7 13.f4 Ne7 14.Dg4.

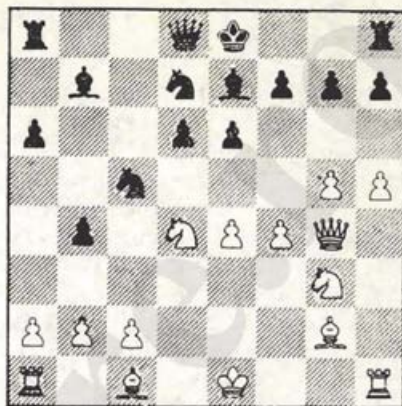


Diagrama 437

A survenit poziția din diagrama 437, foarte reprezentativă pentru jocul complex al deschiderii și al ideilor ei de bază. Atac al albului pe flancul regelui, contraatac al negrului pe flancul damei, stare de tensiune în centru.

14...h6 15.g6. Deschiderea coloanei „g” ar fi în favoarea negrului.

15...0—0! 16.gf7+ T:f7 17.Ne3! Luarea pionului din e6 se poate face numai cu prețul întîrzierii în dezvoltare, iar deschiderea jocului prin schimburile care ar urma prezintă pericole pentru alb.

17...Dc7 18.0—0. Rocada mare prezintă riscuri, negrul avînd forțele pregătite pentru atac în această zonă.

18...Nf6 19.C:e6 C:e6 20. D:e6 N:b2

Caracterul dinamic al partidei este imprimat de jocul tactic al ambilor jucători, care se angajează în variante complicate și continuări greu previzibile.

21.Tad1 Cf6 22.D:d6 Cg4 23. Nb6 D:c2 24.De6 Cf6. Negrul a obținut contrajoc suficient prin presiunea asupra pionului e4.

25.Cf5 Te8! 26.Td8! T:d8 27. N:d8 N:e4! 28.N:e4 C:e4 (28... D:e4? 29.D:f7+ R:f7 30. Cd6+!). 29.Nb6. Nu este timp pentru 29.Ce7+ Rh8 30.D:f7, din cauza 30...Nd4+ 31.Rh1 Cg3 mat.

29...Dd3 30.Te1 Cd6! Negrul forțează remiza. 31.C:d6 (31.D:d6 D:f5 32.D:b4 Db5 33. D:b5 ab5 34.Tb1 Na3 35.T:b5 T:f4=) 31...Dg3+ 32.Rh1 Df3+ și remiză.

Varianța Richter-Rauzer

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 d7-d6 6.Nc1-g5.

Această continuare poate duce la poziții complicate și tăioase.

6...e7-e6 7.Dd1-d2 a7-a6

După 7...h6 8.N:f6 gf6, negrul este strîmătorat și are greutate în dezvoltarea figurilor. În partida Keres — Botvinnik, 1956, albul a obținut avantaj cu 9. 0—0—0 a6 10.f4 h5 11.Rb1 Nd7 12.Ne2 Db6 13.Cb3 0—0—0 14. Thf1 Ca5 15.Tf3 C:b3 16.ab3.

Una din continuările obișnuite

este 7...Ne7 8. 0—0—0 0—0 și dacă 9.N:f6 N:f6 10.C:c6 bc6 11.D:d6, negrul preia inițiativa cu 11...Db6!

8. 0—0—0 Nc8-d7 9.f2-f4 Nf8-e7



Diagrama 438

Rezultă o poziție cu șanse de ambele părți. Rocadele pe flancuri opuse duc de obicei la o luptă interesantă. Albul pregătește atacul în centru, avînd în stăpînire coloana „d”, combinat cu atacul de pioni pe flancul regelui, iar negrul are contrajoc pe flancul damei, de exemplu: 10.Cf3 b5! 11.e5 b4! 12.ef6 bc3 13.D:c3 gf6 14.Nh4 d5 15.Rb1 Cb4 16.Cd4 Tc8 17.De3 (17. Db3? Da5 18.a3 C:c2 19.C:c2 Na4!) 17...Db6 18.a3 Cc6, cu egalitate (Matanovici — Keres, 1959).

Beliaevski — Kuzmin, Vilnius, 1980/81

1.e4 c5 2 Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4. C:d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ng5 Nd7 7.Dd2 Cg4 8.h3 Cge5 9.Ne3 C: d4 10.D:d4 Cc6 11.Dd2 g6 12. Nc4 Tc8 13.Nb3 Da5 14.Nh6 N:h6 15.D:h6 Ne6 16. 0—0 Dh5 17.Dd2. Bine ar fi fost pentru alb și 17.D:h5 gh5 18.N:e6 fe6. 17... g5 18.Cd5 Tg8 19.Tad1 Dh4 20.Tfe1 Ce5? 21.Te3 Tg6 22.C:e7!! R:e7 23.D:d6+ Rf6 (23... Re8 24.D:e5) 24.N:e6 fe6 25.Td5 și negrul cedează.

Varianța Boleslavski

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4 c:d4 4.Cf3-d4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 d7-d6 6.Nf1-e2 e7-e5

La prima vedere, aceasta ar părea o mutare antipozițională care lasă pionul d6 înapoiat și supus atacurilor pe coloana unde albul are în cele mai multe cazuri o dominație puternică. Dacă negrul reușește să se elibereze prin d6-d5, obține bune perspective de dezvoltare a figurilor și contrașanse de joc.

Urmarea cea mai obișnuită este 7.Cd4-b3

7.Cf5 N:f5 8.ef5 d5 9.Ng5 Nb4, cu joc bun pentru negru.

7.C:c6 bc6 întărește centrul negrului.

7.Cf3 întârzie atacul pe flancul regelui.

7... Nf8-e7 8. 0—0 0—0 9. Nc1-e3

9.f4 a5 10.a4 (10.Ne3 a4 11. Cd2 a3 12.b3 Cd4 13.Cc4 b5! 14.N:d4 ed4 15.C:b5 C:e4 16. Nf3 d5 17.N:e4 de4 18.D:d4 Na6! cu avantaj pentru negru) 10... Cb4! 11.Rh1 Nd7, urmat de Nc6 și d5.

9... Nc8-e6 10.Ne2-f3. Apără pionul e4 și întărește câmpul d5.

10.f4 d5! 11.f5 d4 12.fe6 fe6 13. Nc4 dc3 14.N:e6+ Rh8 15.bc3 D:d1 16.Ta:d1 C:e4 17.Td7 C:c3 18.g3 T:f1+ 19.R:f1 Tf8+ 20. Rg2 Tf6, cu șanse egale (Idelcik — Barski, 1953)

10... a7-a5!

Bine este și 10... Ca5 11.C:a5 D:a5 12.Dd2 Tfc8 13.Tfd1 (13. Cd5 D:d2 14.C:e7+ Rf8 15.N: d2 T:c2! 16.Nc3 Re7 17.Nd1 T: c3! 18.bc3 C:e4, cu joc mai bun pentru negru) 13... Db4 14.Tab1 h6 15.a3 Dc4 16.Tbc1 a6 17.Ne2 Dc7 18.f3 Cd7, cu egalitate.

11.Cc3-d5 Ne6:d5 12.e4:d5 Cc6-b8! 13.a2-a4 Cb8-d7 14.Nf3-e2 Cd7-b6 15.c2-c4 Cb6-d7 16. Cb3-d2 Cf6-e8 17.Rg1-h1 Ne7-g5

Astfel s-a jucat în partida Pilnik — Petrosian, 1954. Negrul a obținut joc excelent.

Una dintre continuările acestui sistem poate duce la varianta Pelikan, cu joc viu, riscuri și șanse de ambele părți, după cum se poate vedea în partida următoare.

Gaprindașvili — Matveeva, 1974

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4. C:d4 Cf6 5.Cc3 e5 6.Cdb5 d6 7. Ng5.



Diagrama 439

Aceași poziție poate rezulta și din varianta Scheveningen, în ordinea de mutări: 1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Cdb5 d6 (cu 6...Nb4 se poate foarte bine menține echilibrul, spre exemplu: 7.a3 N:c3+ 8.C:c3 d5 9.ed5 ed5 10. Nd3 0—0 11.0—0, cu continuarea posibilă 11.h6 12.Nf4 d4 13. Ce2 Dd5! 14.Ng3 Ng4 15.f3 Nf5, cu joc egal, Boleslavski — Kan, 1947). 7.Nf4 e5 8.Ng5 și s-a ajuns în poziția 439.

Multă vreme teoria a considerat varianta Pelikan ca fiind nefavorabilă negrului, dar practica unor jucători, printre care cităm pe marele maestru Sveș-

nikov — fervent adept al variantei — a adus-o pe prim-plan.

În partidă s-a continuat:

7...a6 8.N:f6 gf6 9.Ca3 b5 10.Cd5 f5! Se pare că este mai bine decît 10...Ne6 și 11...f5. 11.ef5 N:f5 12.Df3!? Un joc interesant și curajos. Cîștigul calității, urmărit de alb, nu este însă fără riscuri.

12...Cd4 13.Cc7+ D:c7 14. D:a8+ Re7! Schimbul damelor sau retragerea nebulului în apărarea șahului ar avantaja pe alb.

15.c3 b4! 16.cb4 Db6! Inițiativa trece de partea negrului.

17.N:a6 D:b4+ 18.Rf1 Dd2 19.h3 Nd3+ 20.N:d3 D:d3+ 21. Rg1 Nh6! D:h8? Ar fi fost mai bine să fi lăsat damei albe posibilitatea de a interveni în joc prin 22.Db7+.

22...Ce2+ 23.Rf1 Nf4 24. g4 Cg3++? După ce negrul a condus cu atîta măiestrie partida împotriva campioanei mondiale, scapă ocazia unui cîștig ușor de calculat: 24...Df3! cu amenințarea 25...Cd4, urmat de mat la h1. Dacă 25. Tg1, se cîștigă cu 25...Cg3+ 26.T:g3 N:g3.

25.Rg1 C:h1 26.Da8 C:f2 27. Db7+ Rf6 28.R:f2 De3+ 29. Rf1 Dd3+ 30.Rg1 și remiză prin șah etern.

Speelman — Byelczyk, Malta, 1980.

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4. C:d4 e5 5.Cb5 a6. O mutare mai

greu de înțeles, dar ea face parte dintr-un plan original al negrului. Negrul însă ar fi avut continuări bune cu 5...Da5+ 6. C1c3 (sau 6.c3 Cf6 7.f3 d5 8. ed5 a6!) 6...Nb4 7.Cd6+ Rf8! și negrul ar fi obținut avantaj. Mai indicată, după 5...Da5+, este retragerea 6.C5c3, cu ușor avantaj pentru negru. De asemenea, bine ar fi fost și 5...d6 6. C1c3 Cf6 7.Ng5 a6, intrînd în varianta Pelikan, cu șanse de ambele părți.

6.Cd6+ N:d6 7.D:d6 Df6 8. Dd1 Dg6 9.Cc3 d5 10.C:d5! La 10.ed5 Cd4! 11.Nd3 Nf5! negrul recîștigă pionul luînd la c2 cu calul, și are avans în dezvoltare.

10...D:e4+ 11.Ne3 Cd4 12. Cc7+ Re7 13.Dd3 C:c2+ 14. Rd2!! Cu această mutare albul rezolvă toate problemele apărării și anihilează atacul negrului.

14...Nf5? Șanse de remiză ar fi oferit 14...D:d3+ 15.N:d3 C:e3 16.C:a8 Cd5.

15.Nc5+ Rf6 16.Dd6+ Ne6 17.Nd3 D:g2 18.C:a8 e4 19.N:c2 și negrul a cedat.

Varianta Najdorf

Modul de dezvoltare în deschidere și posibilitățile pe care le oferă această variantă se pot urmări în cele două partide care urmează precum și în partida Tagnon — Nuțu, cuprinsă anterior în lucrare.

Karpov — Portisch, Londra, 1982

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4. C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ne2 e5



Diagrama 440

Aceasta este una dintre pozițiile specifice variantei, cu ideea dezvoltării nebunului la e6 și apoi a calului din b8 la d7. Apare însă aceeași slăbiciune a pionului din d6, la fel ca în varianta Boleslavski.

7.Cb3 Ne7 8.0—0 0—0 9.Ne3 Ne6 10.Dd2 Cbd7 11.a4 Tc8 12. a5! Un pivot puternic pentru figurile albe la b6. Negrul ar fi putut să interzică această mutare cu 11.b6, prin care ar fi sprijinit și plasarea unui cal la c5.

12...Dc7. Negrul ocupă coloana semideschisă „c”, dar nu se vede cum ar putea-o folosi cu succes. 13.Tfc1 Dc6 14.Nf3 Nc4 15.Ta4 Tfd8 16. Tb4! Dc7. Negrul nu poate profita de prezen-

ta turnului la b4, jucînd d5, cu amenințarea d4 sau cîștig de calitate, deoarece pionul din d5 se poate lua cu atac la damă.

17.Cd5 C:d5 18.ed5 f5 19.Ne2 N:b3 20.T:b3! Dacă 20.cb3 D:c1 21.D:c1 T:c1 22.N:c1, prin schimburile făcute negrul scapă de presiunea pozițională și ocupă cu tempo coloana „c”.

20...f4. Negrul încearcă să obțină contra joc pe flancul regelui, obligînd totodată schimbul nebulului din e3. 21.Nb6 C:b6 22.T:b6 Ng5 23.Ng4 Tb8 24.Te1! După ce a îndepărtat turnul negru de pe coloana „c”, turnul alb poate părăsi apărarea pionului din c2, pentru acțiuni pe orizontale. Este de remarcat jocul turnurilor albe, în special al turnului din a1.

24.Dc5 25.Te4 Tf8 26.b4 Dc7 27.c4 Rh8 28.c5 dc5 29.d6 Dd8 30.bc5 f3 31.Dd5 fg2 32.T:e5 Df6. Amenințările negrului nu au bază suficientă. Excelenta colaborare a figurilor albe respinge orice încercare, cu cîștigul altor poziții de atac.

33.Tf5 Da1+ 34.R:g2 Nf6 35. d7 D:a5 36.T:b7 T:b7 37.D:b7 Dd8 38.c6 a5 39.c7 D:d7 40.Tf4. Simplu și decisiv. Negrul cedează.

Timman — Liubojevici, Londra, 1982

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4. C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ne3 e6 7. f4 Dc7 8.Df3 b5. De astă dată negrul a ales o linie de joc prin

care încearcă să pună în aplicare ideea directoare a Apărării sici-liene, atacul pe flancul damei combinat cu acțiuni posibile în centru și pe flancul regelui.

9.a3 Cbd7 10.Nd3 Ne7 11.g4 g5! Prin înlăturarea pionului din f4, negrul cîștigă un cîmp tare în e5. 12.fg5 Ce5! 13.Dg3 Cf:g4 14. Nf4 h6 15.g6. Albul preferă să cedeze acest pion, deoarece deschiderea coloanelor g și h favorizează circulația figurilor negre.

15...fg6 16.Ne2 Dd8 17.h4 h5 18.0—0 Db6 19.N:e5 C:e5 20.Nf1 b4 21.ab4 D:b4 22. Nh3. Albul combină atacul asupra pionului e6 cu posibilitatea intervenției nebulului său în apărare pe flancul damei.

22... Tb8 23.C:e6 N:e6 24.N:e6 D:b2+ 25.Rd2 Tb4 26.Ce2 T:e4 27.Nb3 d5 28.Tdf1 Nb4+ 29.Rd1 Td4+ 30.C:d4 D:d4 și albul cedează.

Varianta Rubinstein

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cg8-f6
Ideea este asemănătoare cu aceea a Apărării Alehin. Negrul atacă pionul din e4, cu invitația de a-l muta la e5, ca apoi să organizeze un atac asupra lui. În general, se ajunge încă din deschidere la poziții tăioase, care trebuie jucate cu multă atenție de ambele părți.

Albul are de ales între două continuări principale.

A. 3.e4-e5 Cf6-d5 4.Cb1-c3

Considerată ca fiind cea mai bună. La 4.c4 Cc7 5.d4 cd4 6. D:d4 Cc6 7.De4 d5 8.ed6 D:d6 9.Cc3 Dg6, negrul egalează. Bine este și 4.d4 cd4 5.D:d4 e6 6.Nc4 Cc6 7.De4 Cb6 8.Nb3 d5 9.ed6 N:d6 10. Cc3 Df6 11.Ng5 Dg6 12. 0—0—0 Ne7 13.D:g6 hg6 14. Ne3, cu ușor avantaj pentru alb.

4... e7-e6.

Slab este 4... C:c3 5.dc3! Cc6 (5... d5 6.ed6 D:d6 7.D:d6 ed6 8.Nf4 urmat de 9. 0—0—0 cu joc bun pentru alb) 6.Nc4 d6 7. Nf4, cu ușor avantaj pentru alb.

5.Cc3:d5 e6:d5 6.d2-d4 d7-d6



Diagrama 441

Larsen a introdus în practică mutarea 6... Cc6, care duce la un joc tăios, de exemplu: 7.dc5 N:c5 8.D:d5 Db6 9.Nc4 N:f2+ 10.Re2 (10.Rd1 0—0 11.Cg5 Dd4+ negrul obține joc bun, sau

11.Tf1 d6! cu contrașanse) 10... 0—0 11.Tf1 Nc5 12.Cg5 Cd4+ 13.Rd1! Ce6 14.Nd3 C:g5 15.N:g5 d6! cu complicații și șanse împărțite.

7.Nc1-g5 Dd8-a5+

După 7... Db6 8.dc5 dc5 9.D:d5 Ne6 10.Nb5+ Cc6 11.N:c6 bc6 12.Dd2 h6, jocul negrului este mulțumitor.

8.c2-c3 c5:d4

Se poate și 8... de5 9.de5 Ne6 10.Nd3 Cc6 11.0—0 h6 12.Nh4 g5 13.Ng3 Ne7 14.a3 Dd8 15.h3 h5! cu ușor avantaj pentru negru.

9.Nf1-d3 d4:c3 10. 0—0 Cb8-c6 11.Tf1-e1 Nc8-e6 12.b2:c3 d6: e5 13.Cf3:e5 Cc6:e5 14.Te1:e5 Nf8-d6 15. Te5-e3 0—0, cu suficiente posibilități de apărare.

B. 1.e2-e4 c7 c5 2.Cg1-f3 Cg8-f6 3.Cb1-c3

Albul apără pionul din e4 și acum, cu d6 sau e6, se poate intra într-una din variantele expuse anterior. În spiritul variantei este însă continuarea:

3... d7-d5

Suficient de bună pentru negru este și poziția care rezultă după 3... Cc6 4.d4 d5 5.ed5 (greșit ar fi 5.e5 cd4 6.C:d4 C:e5, sau 6.ef6 dc3) 5... C:d5 6.dc5 C:c3 7.D:d8+ R:d8 8.bc3 f6! 9.Cd4 e5 10.Cb3 Ne6 11.Ne3 Tc8. Deși albul are un pion în plus, poziția negrului este de preferat.

4.e4:d5 Cf6:d5 5.Nf1-b5+

La 5.Ce5, cu intenția de a duce în atac dama la f3, urmează 5... Dc7! 6.Nb5+ Cd7 7.C:d7 8.C: d5 D:e5+, cu egalitate.

5...Nc8-d7 6.Cf3-e5 Cd5-f6 cu șanse egale.

Velimirovici — Pribyl, Maj-danek, 1976.

1.e4 c5 2 Cf3 Cf6 3.e5 Cd5 4. Ce3 e6 5.C:d5 ed5 6.d4 Cc6 7.dc5 N:c5 8.D:d5 Db6 9.Nc4 N:f2+ 10.Re2 0—0 11.Tf1 (11.Td1!? d6 12.ed6 Ne6 13.De4 Tae8 14.Rf1 Nd7, cu șanse împărțite) 11... Nc5 12.c3. (Se poate juca și 12. Cg5 Cd4+ 13.Rd1 Ce6 14.Ce4).

12...Ce7. Complicații de joc apar și la 12...d6! 13.b4 N:b4 14. Tb1 Ne6 15.Dd3.

13.De4 d5 14.ed6 Nf5! (14... D:d6? 15.Cg5 D:h2 16.T:f7 T:f7 17.N:f7 Rh8 18.Nf4, cu avantaj pentru alb.)

15.D:e7 Dc6 16.N:f7?! La 16. Ce5 D:g2+ 17.Rd1 Dc2+ 18. Re1 De4+ 19.Ne2 Tae8 20.Tf4 Dc2 21.Cc4 N:d6! avantajul negrului este clar.

16...Rh8 17.Ne3 (17.Nh6? T:f7! 18.D:f7 De4, avantaj pentru negru).

17...N:d6! 18.Dg5 T:f7. Deși are un pion în minus, poziția negrului este mai promițătoare.

19.Rf2 Nd3 20.Tfd1 Ne4 21. Rg1 Tf6. Mai bine stă negrul după 21...N:f3 22.gf3 Tf6 23. Dd5 De8.

22.Tf1 Tg6 23.Dh5 Ne7 24. Tf2 Tf8 25.Taf1 Tgf6 26.Nd4

Tf5 27.Dg4 Nf6 28.N:f6 T5:f6 29.Cd4 Dd5 30.Ce6? Cu 30.T:f6! gf6 31.g3 f5 32.Df4 Da2 33. De5+ Rg8 34.Ce6, albul ar fi obținut câștigul.

30...Tg8 31.Cg5 Nd3! 32. Te1 T:f2 33.R:f2 D:a2 34.Rg1 h6 35.Ce6 D:b2 36.Dd4 Db6! 37. Cc5 Nf5 38. Te7 Db1+ 39.Rf2 b6. Albul cedează.

Varianta Cigorin

1.e2-e4 c7-c5 2.Cb1-c3 Cb8-c6 3.g2-g3 g7-g6 4.Nf1-g2 Nf8-g7 5.d2-d3

Aceasta este varianta închisă a Apărării siciliene. Albul urmărește mobilizarea forțelor de atac spre flancul regelui, înainte de a deschide centrul. De obicei rezultă partide lungi, cu șanse de ambele părți.

Una dintre continuări ar fi:

5...e7-e6 6.Nc1-e3 Dd8-a5 7.Cg1-e2 Cc6-d4 8.0—0 Cg8-e7 9.a2-a3 Ce7-c6 10.Rg1-h1 0—0 11.Ta1-b1 d7-d6 12.b2-b4 Da5-d8 13.Dd1-d2 Ta8-b8 14.Ne3-g5 Dd8-e8 15.Ce2-g1

A rezultat o poziție închisă, fără să fi avut loc nici un schimb de piese. Albul intenționează să joace Cd1 și c3, obligînd retragerea calului din d4. Lupta rămîne deschisă și rezultatul este greu de anticipat.

Chandler — Cebalo, Vrsac, 1981

1.e4 c5 2.g3 g6 3.Ng2 Ng7 4. d3 d6 5.f4 Cc6 6.c3. Albul a ales o dezvoltare fără Cc3, pentru a

interzice apariția unui cal negru la d4. S-ar putea ca această mutare să fie chiar mai bună decât varianta teoretică, deoarece nu permite negrului stăpânirea temporară a câmpului d4.

6... e6 7. Cf3 Cge7 8. 0—0 d5. Negrul caută să deschidă jocul.

9.e5! b6 10.Ca3 a6. Previne 11.Cb5 și 12.Cd6.

11.Ne3 Nb7 12.Nf2 h5 13.Tc1 Cf5 14.h3 Nf8 15.Cc2 Ne7 16. Dd2 Tc8 17.d4.

Pînă acum s-au făcut diverse manevre poziționale, în așteptarea momentului în care se va deschide jocul, fie în centru, fie pe flancul regelui. În sfîrșit, albul s-a hotărît la atacul centrului, un punct critic asupra căruia s-au masat forțe de ambele părți.

17... cd4 18.Cc:d4 Cf-d4 19. C:d4 C:d4 20.N:d4 Nc5 21. N:c5 T:c5 22.c4 0—0 23.f5! ef5. Acest pion trebuie luat, altfel, după 24.f6 și 25.Dh6, matul este imparabil. Negrul se hotărăște să cedeze pionul din d5. La 23... gf5, albul va obține un pion liber pe flancul regelui.

24.b4! Tc7 25.cd5 Td7 26. Tcd1 Da8 27.T:f5 N:d5 28.Tf4 N:g2 29.D:d7 Nc6 30.Dd6 Na4 31.Tc1 Te8 32.T:f7 De4 33.Tcf1 Nc6 34.Tf8+ Rh7 35.T1f7+ Rh6 36.Dd2+ și negrul cedează.

În practică se întîlnesc însă și alte forme pe care teoria nu le-a cuprins în studiu, cel puțin deocamdată. Un exemplu de

fianchetare la g2 poate fi urmărit în partida Gutop—Roschal.

Forme interesante sînt variantele de gambit.

Gambitul sicilian

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 d7-d6 3.b2-b4 c5:b4

Sacrificiul pionului pentru o dezvoltare rapidă a forțelor cere un joc energic pentru păstrarea inițiativei pînă se obține un atac puternic sau un avantaj material mai substanțial, altfel negrul va păstra avantajul unui pion sau îl va înapoia în condițiile preluării inițiativei.

O continuare posibilă: 4.d4 Cf6 5.Nd3 d5. Altfel joacă albul d5. 6.Cbd2 de4 7.C:e4 Cbd7 8.Ceg5! (8.0—0 C:e4 9.N:e4 Cf6 10.Nd3 e6 11.Ce5 a6 și negrul s-a dezvoltat, avînd pionul în plus) 8... Dc7 (8... h6? 9.Ce6 și 10.C:f8) 9.c4 h6 10.Ch3 g5! 11.Chg1 Ng7 12.Ce2 e5 13.Cg3 0—0 14.0—0 e4 15.C:e4 C:e4 16.N:e4 D:c4, cu poziție mai bună pentru negru (Keres — Elis-kases, 1937).

Müller — Aronin, Iurmala 1968

1.e4 c5 2.b4 cb4 3.Nb2 Cc6 4.d4 d5 5.ed5 D:d5 6.c4 bc3 7. C:c3 Dd8. Merita atenție 7... Da5. Nu este bine 7... D:d4 8. Cd5! D:d1+ 9.T:d1 Rd7 (sau

Rd8) 10.Cb6+ + cu avantaj decisiv.

8.d5 Cb8 9.Cf3 Cf6 10.Nb5+ Cbd7 11.0—0 a6. Albul a obținut o dominație totală. Cu tot pionul în plus, negrul este foarte strimtorat și lipsit de posibilitatea de a-și pune forțele în mișcare. La încercarea de a pregăti rocada 11...g6, poate urma 12. Tfe1 Ng7 13.Na3!

12.Da4 Tb8 13.Tfe1! ab5 14. C:b5 e6. Apără 15.Cd6 mat. La 14...Db6 ar urma 15.Nd4.

15.d6 Db6 16.Nd4 Dc6 17. Tac1. Toate forțele albului contribuie la atac. Mutările negrului sînt forțate.

17...Cb6 18.Db3 Dd7 19.Ce5 și negrul a cedat.

Gambitul Morra

Spre deosebire de Gambitul sicilian, Gambitul Morra oferă sacrificiul pionului „d”. Spre exemplu:

1.e2-e4 c7-c5 2.d2-d4 c5:d4 3. e2-c3 d4:c3 4.Cb1-c3 Cb8-c6 5. Cg1-f3 d7-d6 6.Nf1-c4 e7-e6 7. 0—0 Cg8-f6 8.Dd1-e2 a7-a6 9. Tf1-d1 Dd8-c7 10.Nc1-f4 e6-e5

Partida Stoian — Serjanov, 1953, s-a continuat cu 11.Ng5 Ne6 12.Tac1 Cd7 13.b4 Tc8 14. Cd5, cu poziție complicată de luptă.

Matulovici — Matanovici, 1958
1.e4 e5 2.d4 cd4 3.c3.

Matulovici a analizat și a practicat acest sistem, astfel încît se folosește și denumirea de Gambitul Morra Matulovici.

3...Cf6. Negrul nu acceptă continuarea 3...dc3, ci preferă să se dezvolte. 4.e5 Cd5 5.D:d4. Era posibil și 5.cd4, care ar fi întărit centrul și ar fi eliberat cîmpul c3 pentru cal.

5...e6 6.Cf3 Cc6 7.De4 f5. Negrul urmărește să elimine pionul din e5, ceea ce era posibil și cu 4.f6. Dacă albul nu ia pionul *en passant*, pionul alb din e5 va fi schimbat cu d6 și centrul va rămîne în stăpînirea negrului.

8.ef6 C:f6 9.Dh4 d5 10.Nb5 Nd6 11.Nf4 0—0 12.N:c6 bc6. Schimburile nu ușurează jocul albului. Centrul mobil de pioni al negrului îi dă acestuia un avantaj care se va dovedi decisiv.

13.0—0 N:f4 14.D:f4 Ce4 15. De3 Df6 16.Cbd2 C:d2 17.D:d2 e5 18.Tfe1 e4 19.Cd4 a5 20.b4. Albul încearcă să obțină contra-joc cu pionul liber „a”.

20...ab4 21.cb4 Na6 22.Cb3 Nc4 23.Cc5 Ta7 24.a4 Taf7 25. a5 Dh4. Este riscant 25...D:f2+ 26.D:f2 T:f2, urmat de 27. Cd7 T8-f7 28.Cb6.

26.g3 Dh3 27.a6 T:f2! Într-adevăr, pionul liber al albului a devenit amenințător. Negrul caută să decidă partida prin atac asupra regelui.

28.D:f2 T:f2 29.R:f2 D:h2+
30.Rc3 D:g3+ 31.Rd2 Df2+ 32.
Rc3 e3 33.Ce4 (Se amenința
34...Dd2 mat) 33...Df4 34.
b5? (Cu scopul de a face loc re-
gelui la b4, însă 34.a7 ar fi ob-
ținut cel puțin remiză, de exem-
plu: 34...De5+ 35.Rc2 D:e4+
36.Rc1 h6 37.a8D și negrul este
acela care trebuie să se salveze
cu șah etern.

34...De5+ 35.Rb4 Db2+ 36.
Rc5 D:b5+ 37.Rd6 Db4+ 38.
Rd7 N:a6 39.Cd6 h6 40.T:e3
Nb5 41.Tg1 Dd4 și albul a cedat.

JOCURI ÎNCHISE

Jocurile închise, ca de altfel și jocurile semiînchise și cele de flanc, au cunoscut o mare răspîndire după elaborarea și cunoașterea principiilor de strategie și a jocului pozițional. Spre deosebire de jocurile deschise și semideschise, lupta nu se angajează atât de direct în centru și nu este periclitată poziția regilor. Pentru obținerea unui avantaj minimal, sînt necesare de multe ori îndelungate manevre poziționale.

În grupa jocurilor închise locul de bază îl ocupă Gambitul damei, deschidere de mare diversitate, astfel încît unele variante s-au desprins luînd denumiri independente, cum ar fi A-

părarea Tarrasch și Apărarea slavă, Deschiderea catalană, o combinație originală a Gambitului damei cu jocurile de flanc.

Gambitul damei

Studiul teoretic al acestei deschideri este cuprins într-o vastă literatură, avînd la bază analizele și partidele jucate de mari maeștri, cum au fost compionii mondiali Steinitz, Lasker, Capablanca, Alehin, Euwe, la care se adaugă și contribuțiile de mai târziu, mai cu seamă ale șahiștilor sovietici.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4

Negrul este pus în fața unei alegeri: refuzul gambitului, care dă loc la o diversitate de variante, sau acceptarea lui, care duce de cele mai multe ori la un joc echilibrat.

Gambitul damei acceptat

2...d5:c4 3.Cg1-f3

Cea mai bună continuare din punct de vedere strategic, deși întîrzie recîștigarea pionului din c4. La 3.e4, negrul poate obține contrajoc în centru prin 3...e5 4.d5 Cf6 5.Cc3 Nc5 6.N:c4 Cg4 (Steinitz — Cigorin, 1899). Nici 3.Da4 nu produce greutăți negrului. El va continua cu mutații de dezvoltare, 3...Cd7 sau 3.c6.

3...Cg8-f6

Nu este rău nici 3...c5 și dacă 4.d5 e6 5.e4 ed5 6.ed5 Cf6 7.N:c4 Nd6 8.0—0 0—0 9.Ng5 Ng4 10.Cc3 Cbd7, negrul obține egalitate. Pe parcurs însă, albul poate intra în subvarianțe mai complicate, de cele mai multe ori în favoarea sa.

4.e2-e3, continuarea clasică.

Dacă albul intenționează intrarea într-o variantă a Deschiderii catalane, jucând 4.Da4 și ulterior g3, atunci se poate continua cu 4...c6 5.D:c4 Cbd7 și acum la 6.g3, urmează 6...e5! 7.de5 C:e5 8.C:e5 Da5+! (Pachman); sau se poate juca și 4...Cbd7 5.Cc3 e6 6.e4 c5! 7.d5 ed5 8.e5 b5! 9.D:b5 Tb8 10.Da4 d4 11.ef6 dc3 12.N:c4 Tb4! cu joc mai bun pentru negru (Keres).

4...e7-e6

Poate fi luat în considerare și 4...Ne6, deși are aspecte anti-poziționale. Scopul nu este atât apărarea pionului din c4, cât stânginirea dezvoltării nebulului din f1. Partida Silagy — Flohr, 1956, s-a continuat: 5.Cbd2 c5 6.Cg5 Nd5 7.e4 h6 8.ed5 hg5 9.C:c4 D:d5 10.dc5 D:c5 (bine este și 10...D:d1+, urmat de 11...Ce4 sau Cg4) 11.Ne3 Dc7 12.N:g5 Cc6 13.g3 Td8 14.Da4 Td5, cu egalitate. Negrul putea obține avantaj decisiv cu 14...b5! 15.D:b5 Td5 16.Nf4 e5 17.N:e5 Dd7.

5.Nf1:c4 c7-c5! 6.0—0 a6

Este importantă ordinea mutărilor. Dacă întâi 6...cd4, atunci 7.ed4 a6 8.De2 b5 9.Nd3 Nb7 10.a4 b4 11.Cbd2 Ne7 12.Cc4 a5 13.Nf4; albul obține inițiativă puternică.

7.Dd1-e2 b7-b5 8.Nc4-b3

Dacă 9.Nd3, acesta va stângeni acțiunea turnului care va fi plasat la d1.

8...Nc8-b7 9.Cb1-c3

Continuarea 9.a4 Cbd7 10.Td1 Ne7 11.dc5 0—0 12.Nc2 N:c5 13.Ce5 b4 14.C:d7 C:d7 15.Nd2 (greșit este 15.N:h7+ R:h7 16.Dd3+ Rg8 17.D:d7 D:d7 18.T:d7 Tad8 19.T:d8 și negrul câștigă) 15...f5! cu joc tăios și șanse de ambele părți.

9...Cb8-d7 10.Tf1-d1 Nf8-e7

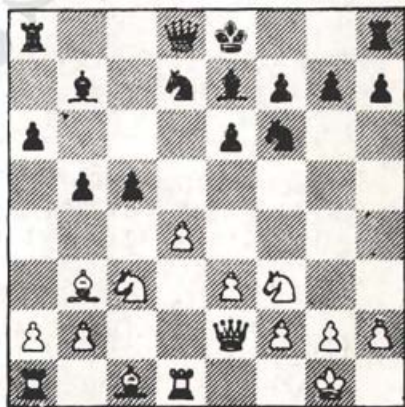


Diagrama 442

Aceasta este una dintre pozițiile caracteristice.

Partida Smîslov — Keres, 1950
s-a continuat cu 11.e4 cd4
12.C:d4 Dc7 13.Ng5 b4 14.Ca4
De5 15.N:f6 C:f6 16.Cb6 Td8
17.Na4+ Rf8 și, după o luptă
interesantă, s-a încheiat în cele
din urmă cu remiză.

Rajković — Marjanović, 1982
1.d4 d5 2.c4 dc4 3.Cf3 Cf6
4.e3 e6 5.N:c4 c5 6.0—0 a6 7.
De2 cd4 8.ed4 Cc6 9.Td1 Ne7
10.Cc3 Ca5 11.Nd3 b5 12.Ng5
Nb7 13.N:f6 N:f6 14.d5 Db6 15.
Ce4 N:d5 16.C:f6+ gf6 17.N:h7
Td8? Merita atenție 17...N:f3
18.D:f3 Db8! 19.Ne4 D:h2+ 20.
Rf1 De5!

18.Ne4 N:e4 19.D:e4 Th5 20.
h4 Thd5 21.T:d5 T:d5 22.Te1
Rf8? Se amenința 23.D:d5, dar
negrul s-ar fi apărat mai bine
cu 22...Dd6, urmat de 23...
Cc6.

23.Db4+ Re8 24.Dg4 Dd6 25.
h5 Cc6 26.a4? Mai multe șanse
oferea 26.h6 Df8 27.h7 Ce7 28.
Df4!

26...Db4! 27.Dg8+ Re7 28.
Te1? Df4! 29.Te1 Th5 30.Da8
D:h6 31.Rf1 Th1+ 32.Cg1. Ce-
va mai bine ar fi fost 32.Re2
T:e1+ 33.C:e1 Dc1.

32...Dh2 33.Re2 De5+ 34.
Rd2 D:b2+ 35.Re3 Dc3+ și al-
bul cedează. La 36.Re2 urmează
36...Cd4+, sau 36.Rf4 Th4
37.g4 e5 38. Rf5 Cd4 mat.

Celelalte variante intră în ca-
tegoria gambitului damei refu-
zat.

Varianța schimbului

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.
Cb1-c3 Cg8-f6 4.c4:d5

O continuare frecventă care,
deși permite negrului eliberarea
nebulului din c8, dacă va relua
la d5 cu pionul e6, anulează ten-
siunea în centru și favorizează
dezvoltarea figurilor albe.

4...e6:d5

Considerată mai bună decât
4...C:d5, care dă albului șanse
cu 5.e4, 5.Cf3, sau chiar 5.g3.
De exemplu: 5.e4 C:c3 6.bc3 e5
7.Cf3 cd4 8.cd4 Nb4+ 9.Nd2
N:d2+ 10.D:d2. Din punct de
vedere strategic albul stă mai
bine, avînd în stăpînire centrul
și joc mai liber al figurilor, cu
perspective de atac pe flancul re-
gelui și pe coloana „c”, dar prin-
tr-un joc exact negrul poate ob-
ține egalitate.

5.Nc1-g5 c7-c6 6.Dd1-c2 Nf8-
e7 7.e2-e3 Cb8-d7 8.Nf1-d3 0—0
9.Cg1-f3 Tf8-e8 10.0—0

Altă linie de joc oferă 10.
0—0—0 Cf8 11.Rb1 Ce4 12.N:
e7 D:e7 13.N:e4 de4 14.Cd2
Ng4? 15.Tdg1 f5 16.h3 Nh5 17.
g4. Albul obține atac puternic
pe flancul regelui (Gurgenidze
— Berg, 1958).

10...Cd7-f8 11.Ta1-b1

Poziție tipică pentru pregătirea
atacului minorității, prin care al-
bul urmărește provocarea de

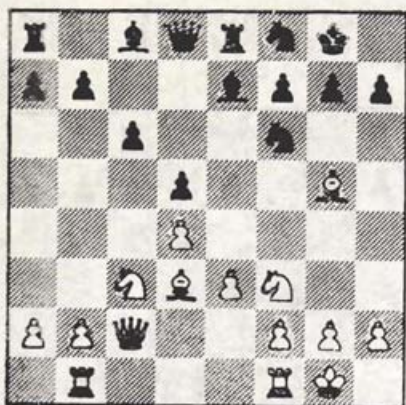


Diagrama 443

câmpuri slabe în poziția negrului, temă care a fost tratată în partida Alehin — Euwe.

O continuare posibilă: 11... Cg6 12.b4 Nd6 (sau 12...a6 13.a4 Ce4) 13.b5 Nd7 14.bc6 N:c6 15.Db3 Ne7 16.N:f6 N:f6 17.Nb5! Dd6 18.Tfc1 h5 19.Ce2 h4 20.N:c6 bc6 21.Da4 Ce7 22.Tb7, cu poziția dominantă a albului (Smîslov — Keres, 1948)

Christiansen — Spasski, Linares, 1981

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.ed5 ed5 5.Ng5 Ne7 6.e3 0—0 7.Nd3 Cbd7 8.Cge2 Te8 9.Dc2 Cf8 10.h3 c6 11.g4. Deschiderea s-a desfășurat urmînd varianța teoretică. Albul a amînat rocada, însă acum este clar că atacul se va da pe flancul regelui.

11... Nd7 12.0—0—0 Tc8 13.Rb1 b5 14.Cf4 a5 15.Nf5 a4 16.

Cd3 N:f5 17.gf5 C8d7 18.Thg1 Nf8 19.Tg2 c5 20.dc5 C:c5 21.C:c5 T:c5 22.Dd3 Rh8 23.Ce4! T:e4. Nici alte continuări nu sînt mai bune. La 23...Tc4 poate urma 24.f3 Ne7 25.N:f6 N:f6 26.C:f6 gf6 (Df6) 27.Dd5; sau 23...Tc8 24.N:f6 N:f6 25.D:d5 și, cu sau fără schimbul damelor, albul obține avantaj material, păstrînd posibilitățile de atac.

24.D:e4 Dc8 25.Dd3 Ce4 26.f3 C:g5 27.T:g5 Ne7 28.f6 N:f6 29.T:d5 h6 30.T:c5 D:c5 31.Tc1 și negrul cedează. După 31...Df8, urmează 32.Df5 Nd8 33.Tc8 și 34.Dd3.

Beliavski — Gheller, Moscova, 1982

1.d4 e6 2.c4 d5 3.cd5 ed5 4.Cc3 c6 5.Nf4 Ne7 6.Dc2 Nd6 7.N:d6 D:d6 8.e3 Cf6 9.Nd3 Ne6 10.Cge2 Cbd7 11.0—0 0—0 12.Tfc1 Tfe8 13.Tab1. Albul pregătește atacul minorității.

13... Cf8 14.b4 a6 15.Ca4 Cg4 16.Cg3 h5 17.Cf1 h4 18.h3 Ch6 19.Ch2 De7 20.Cc5 Nc8 21.a4 Ce6 22.C:e6 N:e6 23.b5 ab5 24.ab5 Ta3 25.bc6 bc6 26.Tb6 Nd7 27.Cf3. Albul a obținut presiune pe flancul damei. Acum se îndreaptă și calul pentru a întări atacul.

27... Tc8 28.Ce5 Ne8 29.Dd1 Dd6 30.Tcb1 Tca8 31.Nb5! Tc8 32.Na6 Tc7 33.Tb8 și negrul cedează. El nu mai are mutări utile pentru a împiedica atacul, de

exemplu: 34...Te7 35.Nc8 (eu amenințarea 36.Nd7) 35...Ta7 36.Dc2 Tc7 37.T1b6; sau 34...T:a6 35.T:e8+ Rh7 36.Dd3! cu pierderea turnului.

Donner — Tröger, 1958

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.cd5 ed5 5.Ng5 Ne7 6.e3 c6 7.Dc2 Cbd7 8.Cf3 h6 9.Nh4 Ch5. Aceasta este schema practică de Tröger, prin care, după schimbul nebunilor la e7, calul negru va ajunge pe un câmp bun la e6.

10.N:c7 D:e7 11.g4 Cf4 12.0—0—0 Ce6 13.h4! Df6 14.Ne2 Dg6!? 15.D:g6 fg6 16.Nd3 0—0! 17.Th3 Cf6 18.Ce5 g5 19.Tdh1? Mai bine 19.hg5 C:g5 20.Th4, după care se poate juca f2-f4.

19...Cd7 20.Nf5? (20.C:d7!) 20...C:e5 21.de5 Cc5! 22.e4 de4 23.C:e4 T:f5 24.C:c5 T:e5 25.Cd3 Td5 26.hg5 N:g4 27.Tg3 Nf5 28.gh6 T:d3 29.T:g7+ Rh8 30.T:b7 Tad8 31.T:a7 Td2 32.b3 T:f2 33.Th5 Tc2+ și albul cedează.

Variantă ortodoxă

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nc1-g5

Această mutare, caracteristică variantei ortodoxe, apare și în varianta schimbului, dar în alte condiții.

4...Nf8-e7 5.e2-e3 0—0 6.Cg1-f3 Cb8-d7

Șanse egale oferă negrului continuarea: 6...h6 7.Nh4 b6 8.cd5 C:d5 9.N:e7 D:e7 10.C:d5 ed5 11.Ne2 Ne6 12.0—0 c5 13.

dc5 bc5 14.Da4 Tc8 15.Tae1 Cd7 (Moiseev Makagonov, 1951). 7.Ta1-c1 c7-c6

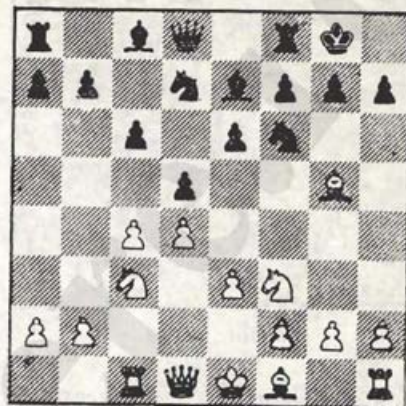


Diagrama 444

Aceasta este poziția clasică în varianta ortodoxă. Continuarea cea mai analizată și frecventă în turnee este:

8.Nf1-d3 d5:c4 9.Nd3:e4 Cf6-d5 10.Ng5:e7 Dd8-e7 11.0—0 Cd5:c3 12.Tc1:c3 e6-e5

Șansele albului sînt ceva mai bune, dar la un joc atent negrul poate obține contrașanse. Spre exemplu; la complicații duce 13.de5 C:e5 14.C:e5 D:e5 15.f4 De4 16.De2 Nf5 17.Nd3 Dd5 18.e4 Dd4+ 19.Rh1 Tfe8! 20.Tc4 Dd7 21.Dc2 Ne6 22.Tc3 f6 și lupta rămîne deschisă.

Ghițescu — Laachman, Bag-neux 1976

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Ng5 Ne7 5.e3 0—0 6.Cf3 h6 7.

Nh4 Ce4 8.N:e7 D:e7 9.Db3 C:
e3 10.bc3 (10.D:c3 c6 11.Ne2
dc4 12. N:c4 Cd7 13.0—0 b6
14.e4 Nb7 negrul egalează).

10...Td8 11.cd5 ed5 12.c4!
Cc6! 13.cd5 Ca5 14.Dc3 b6 15.
Ne2. Albul poate juca 15.Tc1, dar
după 15...Nb7 16.D:c7 Db4+
17.Dc3 D:c3+ 18.T:c3 N:d5, po-
ziția se simplifică și aduce echi-
libru.

15...Nb7 16.0—0 N:d5 17.
Tfc1 De6. Supraveghează câmpul
c8, pentru ca, la 18.D:c7, să poa-
tă juca 18...Tdc8 19.De5 (Dg3)
T:c1+ 20.T:c1 N:a2 și să ră-
mână cu doi pioni liberi margi-
nali.

18.Ce5 c5 19.Ng4 cd4 20.ed4
f5 21.Nh5 Df6 22.Dc7. O damă
foarte curajoasă. Totuși, în ca-
zul când va fi atacată, albul a
calculat bine posibilitățile de re-
tragere.

22...Ne6 23.Td1 Tdc8 24.
Dd6 Cb7 25.Da3 Nd5 26.Nf3 N:
f3 27.D:f3 Tc7 28.Tac1 Tac8 29.
Dd5+ Rh7 30.Cd7! O mutare
de efect. Negrul nu poate juca
30...T:c1, deoarece urmează 31.
C:f6+ gf6 32.Tf1!

30...De7 31.D:f5+ g6 32.
T:c7 T:c7 33.Cf8+ Rg7 34.
Ce6+! La 34.Cg6, poate urma
34...De2 35.Tf1 Dc2! 36.D:
c2 T:c2 37.Ce5 T:a2, cu joc ne-
clar.

34...Rh7 35.De5 Tc2 36.h4
Df7 37.f4 T:a2 38.d5 Ta5 39.
Tf1 Cc5 40.f5 gf5 41.T:f5 Db7

42.Tf8 și negrul cedează. Nu sal-
va nici 41...Dg8 42.Dc7+ Rg6
43.h5+ R:f5 44.Df4 mat.

Ca exemple în varianta orto-
doxă pot fi revăzute partidele:
Marshall — Burn, Fischer —
Spasski, Capablanca — Alehin.

Apărarea Tarrasch

Derivată din Gambitul damei,
această variantă apare de cele
mai multe ori cu denumire in-
dependentă. Ideea apărării constă
în atacul accelerat al centrului
prin c7-c5, iar după schimbul
pionilor la d5 negrul obține un
joc activ, cu prețul unui pion
izolat în centru.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.
Cb1-c3 c7-c5

Dacă albul joacă 3.Cf3, se in-
tră în Apărarea Tarrasch întîr-
ziată cu 3...Cf6 4.Cc3 c5 și
continuările pot fi diferite, dacă
negrul reia la d5 cu calul.

4.c4:d5 e6:d5 5.Cg1-f3 Cb8-c6
6.g2-g3

Introducerea în practică a dez-
voltării cu fianchetarea nebu-
nului la g2 se datorește analizelor
lui Schlechter și Rubinstein. Al-
bul concentrează forțe pentru a-
tacul pionului izolat din d5 și
caută să tragă folos din stăpîni-
rea câmpului d4. Cu toată slă-
biciunea aparentă a pionului izo-
lat din d5, practica a dovedit că

negrul are la dispoziție suficiente mijloace de apărare.

6...Cg8-f6 7.Nf1-g2 Nf8-e7 8.0—0 0—0 9.d4:c5

În partida Tal — Keres, 1959, s-a jucat 9.Ng5 Ne6 10.dc5 N:c5 11.Ca4 Nb6 12.C:b6 ab6 13.Cd4 h6 14.Nf4 Dd7 15.a3 Nh3 16.Dd3 Tfe8 17.Tfe1 N:g2 18.R:g2 Te4, cu joc bun pentru negru.

9...Ne7:c5 10.Cc3-a4

La 10.Ng5 urmează 10.d4! 11.Ce4 Ne7 12.N:f6 N:f6 13.C:f6+ D:f6, cu joc bun pentru negru.

10...Nc5-e7 11.Nc1-e3

Cu toate dificultățile Apărării Tarrasch, în practică negrul are suficiente mijloace de egalare și uneori poate obține contrașanse.

Tukmakov — Iohansson, Reykjavik, 1976

1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.Cf3 c5 4.g3 Cc6 5.Ng2 d5 6.cd5 ed5 7.d4 Ne7 8.0—0 0—0. S-a ajuns în poziția din varianta teoretică arătată. În partidă a urmat: 9.Ng5 c4!? 10.Ce5 Ne6 11.e3 Cd7 12.C:c6 bc6. Pionul din d5 a fost întărit, dar apare slăbiciunea pionului înapoiat c6.

13.N:e7 D:e7 14.b3 cb3 15.D:b3 Tab8 16.Dc2 Tb4? Mai util ar fi fost 16...Tfc8, sau 16...Cb6.

17.a3 Tb7 18.Ca4 Tc8 19.Tfc1. Albul aduce forțe noi pe coloana „c”, cu ideea de a schimba caii prin 20.Cc5, după care pionul din c6 devine țintă de atac.

19...c5! 20.e4! Dacă 20.dc5 (sau 20.C:c5), negrul are joc bun cu 20...Tbc7.

20...de4 21.N:e4. La 21.D:e4, urmează 21...Tbc7 22.d5 Cf6 23.Dc4 Nd7 24.Cc3 Ce8 sau 23.Dd3 c4 24.Dd2 Dd6 25.Cc3 Nd7, cu egalitate.

21...Nb3 22.Dd3? Mai bună ar fi fost continuarea 22.N:h7+ Rf8 23.De4 D:e4 24.N:e4 Tbc7 25.C:c5 C:c5 26.T:c5, cu ușor avantaj pentru alb. Acum negru obține un joc foarte bun.

22...c4 23.Df3?! Nici acum albul nu profită de posibilitatea 23.N:h7+ Rf8 24.De4 Tbc7 25.D:e7 R:e7 26.Cc3 Cf6, cu egalitate; sau bine era și 23.Db1 Tbc7 24.N:h7+ Rf8 25.Cc3.

23...Tbb8 24.Cc3 Cf6 25.Nc6 Td8 26.d5 Dc5 27.Df4 h6 28.a4 a6 29.Tab1 Td6 30.Te1 Tbd8 31.Te3 Nc2 32.Tb7 g5 33.De5 Ng6 34.h3 Rg7 35.De7. Albul trebuie să fie atent. Dacă 35.Tf3, sau 35.Rg2, urmează 36...T:c6.

35...Dd4 36.Tf3. Nu este bine 36.Te6 D:c3 37.T:d6 T:d6 38.D:d6, din cauza 38...De1+ și negrul câștigă.

36...h5 37.Ne8?? Atacul albului nu este motivat. Cu 37.De3 D:e3 38.T:e3 C:d5 39.N:d5 T:d5 40.C:d5 T:d5, ar fi păstrat un ușor avantaj.

37...g4! La 37...T:e8 38.D:d6, albul câștigă.

38.N:f7 T8d7 39.T:d7 T:d7 40. D:f6+ D:f6 41.T:f6 R:f6 42.Ne6 Tb7 43.hg4 hg4 44.N:g4 Tb3 45. Ce2 c3 46.d6 Tb1 47.Rg2 c2 48. d7 Re7 și albul cedează.

Un alt exemplu îl oferă partida Petrosian — Spasski (pagina 170).

Se joacă frecvent Apărarea Tarrasch întârziată, a cărei schemă se poate urmări în partida ilustrativă.

Subă — Farago, Ungaria 1976

1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.Cf3 d5 4.d4 c5. Intenția albului a fost de a juca Deschiderea engleză. S-a ajuns însă în poziția tipică din Apărarea Tarrasch întârziată, în care schimbul la d5 se face după ce albul a jucat calul la f3 și negrul calul la f6. Aceasta permite negrului alegerea de a lua cu calul la d5, evitând formația cu pionul izolat.

5.cd5 C:d5 6.e3 Cc6 7.Nc4 cd4 8.ed4 Ne7 9.0—0 0—0 10. Te1 C:c3 11.bc3 b6 12.Nd3 Nb7 13.De2 Tc8 14.De4 g6 15.Nh6 Te8 16.Te3 (diagrama 445).

A rezultat o poziție complexă, în care este foarte greu de găsit o continuare pentru negru. La 16... Ca5 17.Dg4 T:c3? 18. N:g6, negrul pierde calitatea. Interesantă este însă continuarea 16... Ca5 17.Dg4 f5! 18.Dh3 T:c3 19.N:f5 T:e3 20.N:e6+ T:e6 21.D:e6+ Rh8 22.Te1 Dd5! cu câștig pentru negru. Albul însă, la 16... Ca4, rezolvă cu 17.



Diagrama 445

Df4. Negrul a continuat cu o mutare care a ridicat mai puține probleme.

16... Nf8 17.N:f8 T:f8 18. Df4 Rg7 19.Cg5 Dc7 20.Dh4 h6 21.C:e6! fe6 22.T:e6 Df7 23.d5! Ca5 24.Dg3 Rh8 25.T:g6 Df4 26.Tg8 și negrul cedează.

Alte exemple ale acestei apărări apar în partidele Miles — Portisch și Petrosian — Spasski (pagina 171).

Apărarea slavă

Această apărare reprezintă o altă variantă a Gambitului damei care și-a câștigat o denumire independentă. Caracteristica ei este susținerea pionului d5 cu c6, iar în cazul când albul schimbă

la d5, reluînd cu pionul c6, se deschide coloana „c”. Avantajul față de sistemul clasic 2...e6 constă în posibilitatea dezvoltării nebulului din c8, de obicei la f5.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3. Cg1-f3

Schimbul imediat la d5 poate duce la poziții simetrice cu rezultat de egalitate: 3.cd5 cd5 4. Cf3 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Nf4 Nf5 7.e3 e6 8.Db3 Nb4 9.Nb5 0—0 10.0—0 N:c3 11.N:c6 N:b2 12. N:b7 N:a1 13.T:a1 Db6 14.N:a8 T:a8.

La 3.Cc3, negrul poate alege continuarea 3...dc4 4.e4 e5! 5. Cf3 ed4 6.D:d4 D:d4 7.C:d4 Cf6! 8.f3 b5 9.a4 b4 10.Cd1 Na6 11. Ne3 Cfd7 12.Tc1 c5 13.Cb5 N: b5 14.ab5 Cb6 15.Nf4 Cfd7 16. N:c4 C:c4 17. T:c4, cu șanse de ambele părți.

3...Cg8-f6 4.Cb1-c3 d5:c4

Cu 4...e6, negrul poate intra în varianta Meran, care va fi demonstrată în partide.

5.a2-a4

Continuarea 5.e3 b5 6.a4 b4 7.Ca2 e6 8.N:c4 Ne7 9.0—0 0—0 10.De2 Nb7 11.Td1 a5 12.Nd2 Cbd7 13.Cc1 Db6 14.Cb3 c5 15. Ne1 Tfd8 este în favoarea negrului.

Altă urmare ar fi 5.e4 b5 6. e5 Cd5 7.a4 e6 8.Ne2 Nb7 9. 0—0 a6 10.Ce4 h6, care nu pune negrului probleme deosebite.

5...Nc8-f5 6.e2-e3

O continuare interesantă a avut partida Toluș — Furman: 6.Ce5 e6 7.f3 Nb4 8.e4 N:e4 9.fe4 C: e4 10.Nd2 D:d4 11.C:e4 D:e4+ 12.De2 N:d2 13.R:d2 Dd5+ 14. Rc2 Ca6 15.C:c4 0—0—0 16.De3 Cc5, cu șanse egale.

6...e7-e6 7.Nf1:c4 Nf8-b4 8. 0—0 0—0



Diagrama 446

Diagrama 446 ilustrează una din pozițiile tipice de echilibru rezultate în Apărarea slavă. Albul pregătește e2-e4 cu 9.De2. Dacă 9...Ce4, albul obține avantaj cu sacrificiul unui pion: 10.Nd3! N:c3 (sau 10...C:c3 11.bc3 N:c3 12.Tb1, cu amenințarea 13.T:b7 sau 13.N:f5) 11. bc3 C:c3 12.Dc2 N:d3 13.D:d3 Cd5 14.Tb1 b6 15.Na3 Te8 16. Tfcl Cf6 17.Ce5! (Petrosian — Levenfiș, 1950).

Negrul menține însă egalitatea după 9.De2 cu 9... Cbd7 10.e4 Ng6 11.Nd3 h6 12.Td1 De7 13.e5 Cd5 14.C:d5 cd5 15.N:g6 fg6 16.Nd2 Tfc8 17.Tdc1 (Reshevsky — Smîslov, 1954).

Hübner — Smîslov, Tilburg, 1979

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 dc4 5.a4 Ca6 6.e4 Ng4 7.N:c4 e6 8.Ne3 Nb4 9.Dc2 N:f3 10.gf3 0—0 11.0—0 c5 12.d5 N:c3 13.bc3 ed5 14.Tfd1 Dc8 15.ed5 Dh3 16.Tab1 D:f3? (16... b6) 17.Ne2 Dh3 18.T:b7 c4 19.Nf1 Dh5 20.De2 Dg6 21.Ng2 Tac8 22.d6 Cc5 23.N:c5 T:c5 24.d7 Td5 25.T:d5 C:d5 26.De4 C:c3 27.D:g6 hg6 28.Tc7 Ce2 29.Rf1 Cf4 30.Nd5! Negrul cedează. Ultima mutare a albului ia orice speranță de salvare, deoarece calul negru nu mai poate ajunge la d8: 30... Ce6 31.N:e6.

Alt exemplu oferă partida Capablanca — Treybal.

Grünfeld — Rubinstein, Meran, 1924

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c6

Această formație propusă de Rubinsten și experimentată aici pentru prima dată a luat denumirea de Varianta Meran, după numele localității unde s-a disputat partida.

4.Cf3 Cf6 5.e3 Cbd7 6.Nd3 dc4 7.N:c4 b5 8.Nd3 a6 9.0—0 c5 10.a4 b4 11.Ce4 Nb7

Negrul a obținut o dezvoltare bună și a împiedicat mutarea e3-

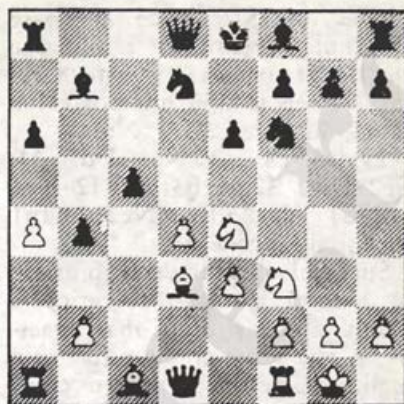


Diagrama 447

e4, prin care albul ar fi putut echilibra jocul. Acum această înaintare ar necesita o serie de manevre, în care timp negrul își întărește poziția.

12.Ced2 Ne7 13.De2 0—0 14.Td1 a5 15.Cc4 Dc7 16.Nd2. Figurile albului stau înghesuite. Pe diagonala e1-a5 nebunul nu are joc. Mai bună ar fi fost dezvoltarea lui la b2.

16... Tfd8 17.Tac1 Dc6 18.b3 Dd5 19.Ne1. Cu intenția, de altfel irealizabilă, 20.dc5 și 21.N:h7.

19... cd4! 20.ed4 Tdc8 21.Nd2. Poziția albului este vădit incomodă. El nu reușește să-și grupeze forțele pentru a le asigura o bună colaborare.

21... Ce4 22.Te1 (22.Ne3 Cc3!) 22... Cd6 23.Df1 C:c4 24.bc4 Dh5 25.Ce5 C:e5 26.T:c5

Dh4 27.f4 Nf6 28.g3. Se pare că albul a reușit să echilibreze jocul, dar urmează foarte tare: 28...N:e5 și albul nu poate lua dama din cauza 29...N:d4+.

29.de5 De7 30.Ne3 Dd7 31.Ne2 D:a4 32.g4 b3 33.Rf2 Ne4 34.Nd4 Td8 35.Re3 Nc2 36.Ta1 Db4 și albul cedează.

Succesul obținut de Rubinstein cu această noutate teoretică a stîrnit interes și mulți mari maeștri și-au adus contribuția prin analize și practică, pentru combaterea sau întărirea variantei, astfel încît aceasta a devenit un sistem complex și bogat în resurse atît la alb cît și la negru.

Una din metodele de combatere a variantei Meran este Gambitul antimeran, la rîndul său combătut prin alte analize.

Denker — Botvinnik, meci URSS—SUA, 1945

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c6 4.Cf3 Cf6 5.Ng5 dc4. Negrul acceptă gambitul și riscurile care urmează. 6.e4 b5 7.e5 h6 8.Nh4 g5 9.C:g5 Considerată ca fiind cea mai bună. Se poate juca și 9.ef6 gh4 10.Ce5 (cu amenințarea 11.C:f7 R:f7 12.Dh5+ R:f6 13.D:h4+, cu cîștigarea damei) 10...D:f6, după care rezultă un joc riscant și plin de complicații cu șanse de ambele părți (Pachman — van Scheltinga, 1947).

9...hg5. Negrul poate continua și cu 9...Cd5, variantă propusă de Stahlberg, la care ur-

mează 10.C:f7 D:h4 11.C:h8 Nb4 12.Tc1 (sau 12.Dd2 c5 13.dc5 Cd7!) 12...De4+ Ne2 Cf4, cu joc neclar.

10.N:g5 Cbd7. Aceasta este recomandarea lui Botvinnik, în varianta care-i poartă numele.



Diagrama 448

În poziția 448, albul are două continuări principale: 11.g3 și aceea din partidă.

11.ef6 Nb7! 12.Ne2 Db6 13.0—0. Pachman recomandă 13.a4 b4 14.a5 Da6 15.Ce4 0—0—0 16.Dc2 c5 17.N:c4 Dc6 18.Nd3, cu șanse egale.

13...0—0—0 14.a4 b4! 15.Ce4 c5 16.Db1 (16.C:c5 C:c5 17.dc5 Dc7!) 16...Dc7! 17.Cg3 cd4 18.N:c4 Dc6! 19.f3 d3! Deschizînd diagonala g1-a7, negrul pregătește sacrificiul de turn pe h2.

20.Dc1 Nc5+ 21.Rh1 Dd6!
22.Df4 T:h2+ 23.R:h2 Th8+
24.Dh4 T:h4+ 25.N:h4 Df4. Al-
bul cedează. După ce pierde ne-
bunul din c4, nu mai există nici
o șansă.

Să revenim la diagrama 448,
pentru a vedea cum s-a desfăș-
urat partida Timman — Torre,
Wijk aan Zee, 1979, în care s-a
jucat recomandarea teoretică 11.
g3.

11.g3 Da5 12.ef6 b4 13.Ce4
Na6 14.Ne2. Greșit este 14.Ng2,
care lasă diagonală f1-a6 în stă-
pînirea negrului, de exemplu:
14...c3 15.bc3 bc3 16.Dc2 Tb8
17.a3 Tb2 18.D:c3 Nb4! 19.D:
b4 T:b4 20.Nd2 Dh5, cu avan-
taj pentru negru.

14...0—0—0 15.0—0 Df5 16.
Dc2 Cb6 17.Tad1 Dh3 18.Nh4
T:h4 19.gh4 Nh6 20.h5 Nb7 21.
Cg3 c5 22.d5 N:d5 23.T:d5 ed5
24.Dh7. Albul a parat toate ame-
nințările și acum obține avantaj,
datorită celor doi pioni liberi
pe flancul regelui.

24...Nf4 25.D:f7 Rb8 26.Dg7
De6 27.Ng4 De5 28.h6 De8 29.
h7 Df8 30.Te1 Nh6 31.D:f8 T:
f8 32.f7 și negrul cedează.

Contragambitul Albin

Introdus în practică de maes-
trul român Albin. în jurul anu-
lui 1920, prin noutatea lui a stîr-
nit interes maestrilor timpului,

unul dintre ei fiind Tartakover.
Astăzi acest contragambit se în-
tîlnește foarte rar și nu în ma-
rile turnee.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e5 3.
d4:e5 d5-d4

Negrul cedează un pion, dar
albul are în general suficiente
mijloace pentru obținerea de a-
vantaj.

4.Cg1-f3

Așa cum s-a arătat la curse în
deschideri în capitolul III, după
4.e3 Nb4+ 5.Nd2 de3 6.N:b4
ef2+ 7.Re2 fg1C+, negrul cîș-
tigă.

4...Cb8-c6

În favoarea albului este 4...
c5 5.e3 Cc6 6.ed4 cd4 7.Nd3
Ng4 8.0—0 Dc7 9.h3 N:f3 10.
D:f3 C:e5 11.Te1 Nd6 12.Nf4
Ce7 13.N:e5 N:e5 14.Ca3 a6 15.
c5 Nf6 16.Cc4 D:c5 17.D:b7
0—0 18.Cb6 Tab8 19.De4 Cg6
20.Cd7 și albul cîștigă (Grünfeld
— Tartakover, Carlsbad 1923).

5.Cb1-d2 f7-f6

Consecvent, în spiritul deschi-
derii.

6.e5:f6 Dd8:f6 7.g2-g3 Nc8-f5
8.Nf1-g2 Cc6-b4 9.0—0 Cb4-c2
10.Ta1-b1 Cc2-b4 11.a2-a3! Nf5:
b1 12.Cd2:b1 Cb4-c6 13.b2-b4

Albul are mai mult decît com-
pensație pentru calitate (Grün-
feld).

Iuferov — Kupreicik, 1972

1.d4 d5 2.c4 e5 3.de5 d4 4.
Cf3 Cc6 5.g3 Ng4 6.Ng2 Dd7
7.0—0 Nh3 8.Dd3 0—0—0 9.

N:h3 D:h3 10.Cbd2 Cge7 11. Td1. Albul nu profită de poziția damei negre pentru a juca 11. Cg5! Dh5 12.f4 C:e5 13.fe5 D:g5 14.Cf3, cu avantaj pozițional pentru alb.

11... Cg6 12.De4 Ne7 13.Cb3 f5 14.ef6 N:f6 15.Ng5 The8. Jocul pasiv al albului a favorizat o dezvoltare bună a figurilor negre.

16.Dc2 N:g5 17.C:g5 Dg4 18. Dd2 (18.Cf3 Cf4! 19.Cb:d4 C:d4 20.C:d4 T:d4 21.T:d4 C:e2+, în favoarea negrului) 18... h6 19.Cf3 d3! 20.h3 Df5 21.Te1 de2 22.Dc3 Cge5 23.Ch4 (23.Rg2, sau 23.Cbd2 Td3!) 23... D:h3 24.Cc5 Cd4 și albul cedează. Amenințarea 25... Cg4, urmat de Dh2 mat, nu poate fi apărută: 25. Cf3 C:f3+.

Foișor — Lamford, Olimpiada Lucerna, 1982

1.d4 d5 2.c4 e5 3.de5 d4 4. Cf3 Cc6 5.g3 Ne6 6.Cbd2 Dd7 7.a3 Cge7 8.Cb3 Cg6 9.Cb:d4 C:d4 10.D:d4 D:d4 11.C:d4 N:c4 12.f4 Nc5 13.Ne3 Nd5 14.Tg1 0—0 15.Cf5 N:e3 16.C:e3 Nc6 17.Ng2 N:g2 18.T:g2 Tfd8 19. Td1 Ce7 20.T:d8+ T:d8 21.Cc2 Rf8 22.e3 c5 23.Td2 Re8 24.Ca1 T:d2 25.R:d2 Rd7 26.Cb3 b6 27. Rd3 Rc6 28.Cd2 Rd5 29.Cc4 Cc8 30.e4+ Re6 31.Ce3. Albul a jucat simplu, fără să ofere negrului ocazia de a complica jocul, a păstrat pionul în plus și a câștigat în final la mutarea 42.

Deschiderea catalană

Denumirea deschiderii a fost atribuită după partida jucată de Tartakover în anul 1929 la Barcelona, capitala Catalaniei. Ideea constă în dezvoltarea nebunului la g2, fianchetare care s-a văzut că apare și în Apărarea Tarrasch, varianta Rubinstein. În acest fel, sistemul adoptă formația de pioni din Gambitul damei, dar desfășurarea ia mai ales aspectul jocurilor de flanc. De cele mai multe ori, albul începe partida cu 1.c4, 1.Cf3, sau chiar 1.g3 și, în funcție de răspunsurile negrului, intră în Deschiderea catalană, Deschiderea engleză sau Sistemul Reti. Prin specificul său, deschiderea oferă o mai mare libertate de alegere a continuărilor atât la alb, cât și la negru, de aceea și partidele pot fi de o mare diversitate.

Vom expune una din formele de dezvoltare, varianta închisă. Alte linii de joc vor putea fi urmărite în partide.

1.d4 e6 2.g3 d5 3.Ng2 Cf6 4. Cf3 Cbd7 5.c4 Ne7 6.Dc2 0—0 7. 0—0 c6 8.Cbd2 b6 9.e4 Nb7 10.b3 Tc8 11.Td1 Dc7 12.Nb2 Tfd8 13.Tac1 Db8 14.Db1 a5 15. e5 Ce8 și, după 16.cd5 cd5, coloana „c” este neutră și schimbul figurilor grele nu strică echilibrul. În asemenea poziții, obținerea eventuală a unui avantaj se face printr-un joc de uzură, care cau-

tă să speculeze cele mai mici inexactități ale adversarului.

Polugaevski — Portisch, Amsterdam, 1981

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4. Cf3 dc4 5.Ng2 a6 6.0—0 Cc6 7.e3 Tb8. Este timpul pentru alb să ia măsuri pentru recuperarea pionului, altfel negrul îl apără cu b5 și obține joc bun. 8.Cfd2 Ca7 9.C:c4 b5 10.Ce5 c5 11.Nc6 Nd7 12.C:d7 C:d7 13.Ng2 Ne7 14.a4 Cc8 15.ab5 ab5 16.De2 0—0 17. Td1 Db6 18.Nd2 cd4 19.ed4 Cf6 20.Ne3 Dd8 21.d5 e5 22.Cc3 Cd6 23.Na7 Tb7 24.D:e5 Cd7 25.Df4 Cb6 26.Ta6 Cbc4 27.b3 Ng5 28. Dg4 f5 29.De2 Te8 30.Dc2 T:a7! 31.T:a7 Ce3! 32. Dd3 C:d1 33. D:d1 Df6 34.Ce2 Db2 35.Cd4 Nf6 36.Ce6 Tc8 37.Dh5 Db1+ 38.Nf1 D:b3 39.Td7 D:d5 40. Cg5 N:g5 41.D:g5 De5 și s-a consemnat remiza. Pionul din b5 nu va putea fi suficient susținut.

Ribli — Unzicker, Lucerna, 1982

1.c4 Cf6 2.d4 e6 3.g3 d5 4. Ng2 dc4 5.Cf3 c5 6.0—0 Cc6 7. Da4 Nd7 8.D:c4 Tc8 9.Cc3 b5 10.Dd3. Dacă 10.D:b5, negrul ia în schimb pionul din d4 cu avantaj pozițional.

10...cd4 11.C:d4 Ce5 12.Dd1 Db6 13.a4 ba4 14.C:a4 Db8 15. Nf4 Nd6 16.Cc3 Cc4 17.N:d6 C:d6 18.Ta6! Albul oferă pionul din b2, în schimb figurile sale vor pătrunde cu forță, spre poziția damei și regelui advers.

18...D:b2. Nici acum nu ar fi fost prea târziu pentru rocadă. 19.Ca4 Db8 20.Cc6 N:c6 21.N:c6+ Re7 22.Da1 Thd8 23.Tb1. Mobilitatea figurilor albe și buna lor colaborare aduc albului avantajul decisiv.

23...Dc7 24.Da3 Tb8 25.T:b8 D:b8 26.Cc5 Tc8 27.T:a7+ Rf8 28.Tb7 și negrul cedează. La 28...C:b7, urmează 29.Cd7++

Tal — Georgadze, Minsk, 1979

1.Cf3 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4. d4 Ne7 5.Ng2 0—0 6.0—0 dc4 7.Dc2 a6 8.a4 Nd7 9.D:c4 Nc6 10.Nf4 Chd7 11.Cc3 Cb6 12.Db3 a5 13.Cb5 Cbd5 14.Ne5 Nd6 15. N:f6 C:f6 16.Ce5 N:g2 17.R:g2 Nb4! 18.Tfd1 Dd5+ 19.D:d5 C:d5 20.e4 Cf6 21.C:c7 Tac8 22. Tac1 C:e4 23.Cd7 Tfd8 24.Cb6 Tb8 25.d5 Cd2! 26.de6 fe6 27. C:e6 Td6 28.Cc5 Te8! (28...T:b6 29.Cd7!) 29.Ced7 Te7 30.Tc7 h5 31.Tdc1 Te2 32.T1c2 Td3 33. Tc8+ Rh7 34.Cf8+ Rh6 35. Cfd7 Tf3! 36.Th8 Rg5 37.h4+ Rg4 38.Ce5+ T:e5 39.Tg8 T:g3 40.fg3 Te2+ și albul cedează.

Sosonko — Hübner, Tilburg, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4. Ng2 dc4 5.Cf3 a6 6.0—0 b5 Susținerea pionului comportă anumite riscuri. 7.Ce5 Cd5 8.Cc3 c6 9.C:d5 ed5 10.e4 Ne6 11.a4 b4 12.ed5 N:d5 13.Dg4 h5 14.N:d5! cd5 (14...hg4 15.N:f7+ Re7 16.Ng5+) 15.Df5 Ta7 16. Te1 Te7. Singura apărare. 17.Ng5

g6 (17...f6 18.Dg6+) 18.N:e7. Negrul cedează. 18...N:e7 D:f7 mat; 18...D:e7 19.C:g6.

Ivkov — Robatsch, Vinkovici, 1968

1.c4 Cf6 2.Cf3 e6 3.g3 d5 4. Ng2 Ne7 5. 0—0 0—0 6.d4 dc4 7.Ce5 c5 8.dc5 Dc7 9.C:c4 N: c5 10.Cc3! O mutare de dezvoltare care ascunde și o cursă. Negrul nu rezistă tentației: 10... N:f2+? 11.T:f2 D:c4 12.T:f6! Acesta era scopul albului. Sacrificând calitatea obține atac puternic.

12...gf6 13.Nh6 Cc6 14.e3! Td8 15.Dh5 e5 16.Ce4 De6 17. Dh4 și negrul cedează. La singura apărare 17...Td6, poate urma 18.Tf1 f5 19.Dg5+ Dg6 20.C:d6! sau dacă 18...De7, atunci 19.C:f6+ T:f6 20. Dg5+.

Deschiderea pionului damei

În această deschidere, după 1. d4 d5, albul nu mai propune gambitul 2.c4, ci adoptă alte moduri de dezvoltare, ceea ce dă loc la o diversitate de continuări, oferind și negrului mai multe posibilități de alegere decât în Gambitul damei.

Forme mai obișnuite pe care le poate urmări albul ar fi:

1.d2-d4 d7-d5 2.e2-e3 Cg8-f6 3.Nf1-d3, tinzând la înaintarea e3-e4, susținută de Cbd2 și even-

tual de De2, sistem aplicat de Colle.

Sau 3.f2-f4, cu o construcție denumită Stonewall, zid de piatră, prin care albul pune stăpînire pe cîmpul e5, pentru manevrele cailor. Un exemplu se poate vedea în partida Tarrasch — Cigorin.

Altă idee este cea propusă de Versov:

1.d2-d4 d7-d5 2.Cb1-c3, cu dezvoltarea nebunului la f4 sau g5. Vezi partida Herzog — Fernandez.

Un alt sistem este aplicat de Zuckertort, cu fianchetare la b2. Un exemplu este dat în partida Gherasimov — Smîslov.

Kmoch — Alehin, Kecskemet, 1927

1.d4 d5 2.Cf3 c6 3.e3 Nf5 4. Nd3 e6! La schimbul 5.N:f5 ef5, negrul obține un cîmp tare la e4. 5. 0—0 Cd7 6.c4 Cgf6 7.Dc2. Albul dorește să clarifice cît mai curînd situația în centru. 7... N:d3 8.D:d3 Ce4 9.Cfd2 Cdf6 10.Cc3 C:d2 11. N:d2 Ne7 12. e4. Eliberarea pe care o realizează albul prin schimbul la e4 se face cu prețul unor greutăți care se ivesc în apărarea pionului d4.

12...de4 13.C:e4 0—0 14. Nc3 Dc7 15.Tad1 Tad8 16. Td2. Mutare pasivă care permite intrarea damei negre pe flancul regelui. Mai bine ar fi fost 16.f4.

16...Df4! 17.C:f6+ N:f6 18. Tfd1 Td7 19.Dg3 Df5! Schimbul

damelor ar fi dus la o situație de egalitate. Negrul are însă un ușor avantaj pe care dorește să-l valorifice.

20.f4 Tfd8 21.De3 h5 22.b4 b5! Prin înlăturarea pionului din c4 negrul obține câmpul d5. 23. Df3. Albul nu mai poate salva prin mijloace tactice o poziție strategic pierdută. La 23.c5, negrul obține avantaj suficient cu 23... Td5, urmat de g7-g5.

23... bc4 24.D:c6 D:f4 25.D:c4 e5! 26.De2 ed4 27.Td3. Albul încearcă blocarea pionului la d4, cu posibilitatea aducerii în joc a nebunului din c3. Negrul forțează însă câștigul printr-o combinație fin calculată.

27... dc3! 28.T:d7 T:d7 29.T:d7. În acest fel negrul câștigă imediat. Varianta principală calculată de Alehin este 29.De8+ Rh7 30. D:d7 De4 31.D:f7 (31.Dd5 D:d5 32.T:d5 c2 35.Tc5 Nd4+) 31... c2 32.D:h5+ Rg8 și negrul câștigă.

29... Nd4+ 30.Rh1 (30.T:d4 D:d4+ 31.Rf1 Df4+ 32.Re1 D:b4) 30... Dc1+ și albul cedează.

Veresov — Bunatian, Moscova, 1965.

1.d4 Cf6 2.Cc3 d5 3.Ng5 Cbd7 4.Cf3 g6 5.e3 Ng7 6.Nd3 0—0 7. 0—0 c5 8.Ce5 e6 9.Te1 Da5 10.a3 a6 11.Dd2 cd4 12.ed4 C:e5 13.de5 Cg4. Acum nu se poate 14.f4? din cauza 14... Dc5, iar la Nf4 ar urma 14.d4 15.Ce4 Dc7, dar foarte bine este 14.Df4! C:

e5 15.T:e5 f6. Această poziție a fost prevăzută de ambele părți, numai că albul a calculat mai departe.

16.C:d5!! O lovitură tactică de efect. Acum este rău pentru negru 16... fe5 17.Ce7+ Rh8 18. Dh4! cu amenințarea 19.N:g6 sau 19. C:g6+, la fel, 16... fg5 17. Ce7+ Rh8 18.D:f8 N:f8 19.C:g6+ și 20.T:a5.

16... ed5 17.T:d5! Db6 (17... D:d5 18.Nc4!) 18.Dc4 Ne6 19. Ne3. Dama neagră nu are câmpuri bune de retragere. La 19... D:b2 urmează 20.Nd4, iar la 19... Dc6, 20.D:c6 bc6 21.Td6. Negrul cedează.

Unele forme ale Deschiderii pionului damei apar și fără mutarea d5 a negrului. Din acest punct de vedere ele ar intra în categoria jocurilor semiînchise. Un exemplu îl oferă partida Alehin — Marshall, dată anterior.

De asemenea, sistemul Colle se poate aplica și în cazurile când negrul nu joacă d5.

Colle — Grünfeld, Berlin, 1926
1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.e3 b6. Metodă propusă de Capablanca pentru întărirea controlului pe câmpul e4.

4.Nd3 Nb7 5.Cbd2 c5 6. 0—0 Ne7 7.b3 cd4!? Această mutare înlătură posibilitatea înaintării pionului la e4 și deschide diagonală nebunului din b7, însă permite albului să aibă un centru mobil de pioni.

8.ed4 d6 9.Nb2 Cbd7 10.c4
 0—0 11.Tc1 Te8 12.Te1 Dc7 13.
 De2 Tac8 14.Cf1 Db8 15.Cg3
 Da8. Pentru a obține presiunea
 pe diagonală h1-a8, negrul a fo-
 losit o manevră artificială care i-a
 luat și destul timp, de care albul
 a profitat pentru plasarea figuri-
 lor pe poziții bune de atac pe
 flancul regelui.

16.Cg5. După cum se poate
 constata, ideea negrului de domi-
 nație pe diagonală mare este fără
 folos. Nu se poate 16...N:g2,
 din cauza 17.d5!

16...g6? 17.C:f7! Ținta de
 atac a albului nu era câmpul h7.
 17...R:f7 18.D:e6+ Rg7 19.d5
 Cc5 20.Cf5+!

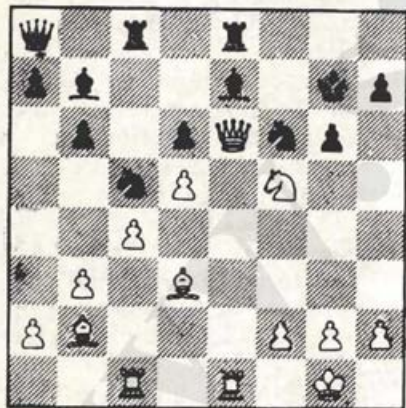


Diagrama 449

Negrul nu a prevăzut al doi-
 lea sacrificiu de cal, altfel era
 mai bine 18...Rf8. Acest cal

nu poate fi luat: 20...gf5 21.
 D:f5 C:d3 22.T:e7+ T:e7 23.D:
 f6+ Rg8 24.D:e7 C:b2 25.Te3
 și 26.Tg3 mat.

20...Rf8 21.De3, cu amenin-
 țarea 22.Dh6+ și 23.Dg7 mat.

21...gf5 22.Dh6+ Rf7 23.N:
 f5 N:d5. Negrul nu are apărare
 împotriva T:e7+. La 23...
 Ccd7 urmează 24.N:d7 C:d7 25.
 Dg7 mat.

24.T:e7+ T:e7 25.D:f6+ Re8
 26.Dh8+ Rf7 27.N:c8 și negrul
 a cedat. La 27...Ne4 urmează
 28.Dg7+ Re8 29.Dg8 mat; la
 27...Rg6, 28.Df6+ Rh5 29.g4
 mat.

JOCURI SEMIÎNCHISE

În această categorie intră des-
 chiderile care încep cu 1.d4 2.c4,
 dar negrul nu răspunde cu d5, lă-
 sînd albului posibilitatea formă-
 rii unui centru de pioni pe care
 negrul va încerca să-l submineze
 prin diferite mijloace, urmărind
 în același timp obținerea unor
 avantaje poziționale.

Această grupă cuprinde în
 principal apărările numite indiene
 și Apărarea olandeză.

Apărarea Nimzovici (Nimzoindiana)

Sistemul elaborat de Nimzo-
 vici în Apărarea Nimzovici și In-

diana damei are la bază ideea controlării de la distanță a centrului cu figurile și obținerea unor puncte avansate în dispozitivul advers. Aceste apărări oferă condiții bune de dezvoltare pentru negru și idei strategice elastice și sigure.

Aaron Nimzovici, născut la Riga în anul 1886, și-a adus o contribuție importantă la teoria deschiderilor. În afara acestor două apărări, practicate cu succes de mulți mari maeștri, printre care aproape toți campionii mondiali, Nimzovici mai are la activ Deschiderea Nimzovici și multe variante în diverse deschideri.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3

Dacă albul alege continuarea 3.Cf3, negrul poate răspunde cu 3...b6, intrînd în variantele din Indiana damei, sau cu 3...Nb4+, cu intenția ca la 4.Cc3 să joace Nimzoindiana. Dacă albul evită aceasta cu 4.Cbd2 se va continua cu Indiana damei, sau dacă 4.Nd2, după 4...De7 se ajunge în Apărarea Bogoliubov sau Bogoinindiana.

Pentru jucătorii care practică Apărarea Nimzovici este necesară cunoașterea deopotrivă a sistemelor din Indiana damei, pentru că, dacă albul, din dorința de a evita una dintre ele, este nevoit s-o accepte pe cealaltă, tot astfel negrul trebuie să fie pregătit să

opună acest sistem combinat și plin de resurse.

3.Nf8-b4

Albul are de ales patru continuări principale.

A. 4.a2-a3 pentru a forța schimbul sau retragerea nebunului.

4...Nb4:c3+ 5.b2:c3 c7-c5, atacul centrului.

Bine pentru negru este și 5...0-0 6.e3 d6 7.Ce2 e5 8.Cg3 c5 9.Ne2 Cc6 10. 0-0 b6 11.f4 e4.

6.e2-e3

Riscant este 6.e4 Da5! (6...C: e4 7.Dg4!) 7.e5 Ce4 8.Nd2 Cc6 (8...C:c3 9.d5! C:d1 10.N:a5 Cb2 11.a4! cu câștig de figură).

6...b7-b6

Dacă 6...Da5 7.Nd2 Ce4 8.Cf3 C:d2 9.D:d2 Cc6, negrul rămîne în urmă cu dezvoltarea fără să fi obținut vreun rezultat pe flancul damei.

7.Cg1-e2 Cb8-c6 8.Ce2-g3 0-0 9.Nf1-d3 Nc8-a6 10.e3-e4 Cf6-e8 11.Nc1-e3 Cc6-a5 12.Dd1-e2 Ta8-c8 (diagrama 450).

Negrul a realizat ideile de bază ale sistemului: supravegherea centrului de la distanță, apoi dezvoltarea pieselor și atacul asupra centrului. Acum se amenință prin cd4 pionul din c4.

Partida Gheller — Smîslov, 1956, a continuat cu: 13.d5 Dh4! 14. 0-0 Cd6 15.Tad1 f5 16.de6 de6 17.ef5 ef5 18.Df3 Nb7, cu șanse mai bune pentru negru.

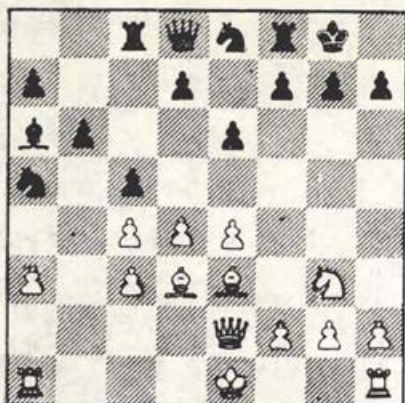


Diagrama 450

În partida Polugaevski — Furman, 1958, s-a jucat: 13.Tc1 Cd6 14.e5 cd4! 15.N:d4 (15.cd4 Cd:c4 16.Dh5 g6 17.Dh6 C:e3 18.Ch5 T:c1 19.Rd2 Cf5! 20.N:f5 Cb3+) 15... Cf5 16.Dg4 (16.N:f5 ef5 17.C:f5 Dg5!) 16... C:d4 17.Ch5 Cf5! 18.N:f5 g6 19.Cf6+ Rg7, cu avantaj pentru negru.

B.1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Dd1-c2 d7-d5 5.c4:d5 e6:d5

Nu este bine 5... C:d5 6.e4! C:c3 7.bc3 D:d4? 8.Da4+ Cc6 9.D:b4 C:b4 10.cd4 Cc2+ 11.Rd1 C:a1 12.Nb2 și albul trebuie să câștige.

6.Nc1-g5 h7-h6 7.Ng5:f6 Dd8:f6 8.a2-a3 Nb4:c3+ 9.Dc2:c3 0—0 10.Cg1-f3 Nc8-f5 11.e2-e3 Cb8-d7

Jocul este aproximativ egal. Albul trebuie să joace 12.Tc1,

deoarece la 12.Ne2 c5! 13. 0—0 c4, negrul obține contrașanse.

C.1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e2-e3 c7-c5

La 6... b6, albul are continuarea bună, propusă de Rubinstein 5.Cge2 Nb7 6.a3 Ne7 7.d5! cu avantaj în centru.

5.Nf1-d3

Acum nu mai are același efect 5.Cge2, din cauza 5.cd4 6.ed4 d5 7.a3 Ne7 8.c5 0—0 9.b4 b6 10.g3 a5 11.Nb2 ab4 12.ab4 T:a1 13.N:a1 etc. cu joc egal.

5... 0—0 6.Cg1-f3 d7-d5 7.0—0 Cb8-c6 8.a2-a3 Nb4:c3 9.b2:c3 d5:c4 10.Nd3:c4 Dd8-c7.

În continuare jocul este egal.

D. 4.Cg1-f3 b7-b6 5.Nc1-g5 Nc8-b7 6.e2-e3 Nb4:c3+

După 6... h6 7.Nh4 g5!? 8.Ng3 Ce4 9.Dc2 d6 10.Nd3 N:c3+ 11.bc3 f5, albul obține inițiativă de atac în centru. De exemplu: 12.d5! ed5 13.cd5 N:d5 14.Cd4 Df6 15.f3 C:g3 16.hg3 Cd7 17.N:f5 Cc5 (17... 0—0—0 18.Da4!) 18.Cb5 Dg7 19.Ng6+ Rd7 20.Nf5+ Ne6 21.N:e6 C:e6 22.Cd4 (Tal — Dückstein, 1959).

7.b2:c3 d7-d6 8.Nf1-d3 Cb8-d7 9. 0—0 h7-h6 10.Ng5-h4 Dd8-e7

Negrul a pregătit rocada mare, pentru a continua cu atac pe flancul regelui. Albul va căuta să slăbească poziția regelui negru prin înaintarea pionului a și c.

În general, posibilitățile sînt egale.

Bogoliubov — Nimzovici, Karlsbad, 1929

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Cf3 N:c3 5.bc3 b6 6.g3 Nb7 7.Ng2 0—0 8.0—0 Te8. Intenția negrului este să dizloce centrul cu e5. În același timp, plasarea turnului la e8 împiedică manevra albului 9.Cd2, în scopul de a juca e4, deoarece la 9.Cd2 N:g2 10.R:g2 e5 11.e4 ed4 12.cd4 C:e4, negrul cîștigă un pion.

9.Tc1 d6 10.Dc2. În ideea avansării e4, ar fi fost mai bine 10.Cd2 N:g2 11.R:g2 e5 12.e4 Cc6 13.Nb2 și albul păstrează un centru puternic.

10... Ne4 11.Db3 Cc6 12.Nf1. Albul pregătește 13.Cd2 și 14.e4, ferind nebunul de la schimb.

12... e5! 13.de5 C:e5 14.C:e5 T:e5 15.Nf4 Te8 16.f3 Nb7 17.Tad1 Cd7 18.e4 Df6 19.Ng2 Ce5 20.Td2 Te7 21.Ted1 Nc6 22.Tf2 Tae8 23.Nf1? h6. Preocupat de realizarea planului strategic, negrul nu observă posibilitățile tactice: 23... C:f3+ 24.T:f3 g5 25.Tf2 gf4 26.T:f4 Dg6, cu cîștigul pionului din e4.

24.Ne2 Rh8 25.Da3 De6 26.Dc1 f5. Nu era bine 26... C:c4 27.N:c4 D:c4, din cauza 28.N:h6!

27.ef5 D:f5 28.Dd2 Df7 29.Dd4. Acum trebuie apărat pionul la c4. Ceva mai bine ar fi fost

29.N:e5, dar și așa poziția albului rămîne destul de slabă.

29... Cg6 30.Nd3 Cf4 31.D:f4 D:f4 32.gf4 Tf8. Negrul are oricum cîștigul, dar avea o soluție mult mai eficace: 32... Te3 33.Rg2 T:f3 34.T:f3 Te3 35.Tf1 T:d3, urmat de 36... T:f3 37.T:f3 N:f3 cu un final net cîștigător. Mutarea din partidă necesită o cale mai lungă și negrul a cîștigat la mutarea 50.

Stahlberg — Alehin, Hamburg, 1930

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Db3 c5 5.dc5 Cc6 6.Cf3 Ce4 7.Nd2 C:c5 8.Dc2 f5 9.a3 N:c3 10.N:c3 0—0 11.b4 Ce4 12.e3 b6 13.Nd3 Albul ar fi putut păstra perechea de nebuni, dar nu se vede cum s-ar fi folosit de ea. De exemplu: 13.Nb2 Nb7 14.Nd3 De7! iar continuarea 15.N:e4 fe4 16.D:e4 ar fi fost în favoarea negrului după 16... C:b4 17.D:b7 Cd3+.

13... C:c3 14.D:c3 Nb7 15.0—0 Ce7 16.Ne2 De8 17.Tfd1 Tad8 18.a4. Din punct de vedere strategic planul albului de a pune în mișcare flancul damei este motivat, dar o continuare ca 18.De5, cu pătrundere la c7, i-ar fi oferit mai multe perspective. Poziția pare destul de liniștită, dar și în situații aparent egale, Alehin caută căi interesante de joc.

18... f4! 19.a5 fe3 20.D:e3 Cf5 21.Dc3 d6! 22.ab6 ab6 23.

Ce1 La 23.Ta7, negrul a pregătit 23...Td7, cu amenințare de câștig a unei figuri prin 24...N:f3.

23...e5 24.Ta7 Cd4! 25.De3 Td7 26.Ta2. Se amenința 26...Nf3 26...Tdf7 27.f3 Tf4 28.Nd3 Dh5 29.Nf1 Dg5



Diagrama 451

În diagrama 451 se poate observa presiunea asupra pionului f3. Toate forțele negrului sînt concentrate asupra acestui atac. Se amenință 30...T:f3, cu câștigul damei. Mutarea este forțată 30.Tf2 h6! Această mutare simplă care apără dama păstrează toate amenințările dinainte, a căror execuție începe cu T:f3. Dacă albul se apără cu 31.Dd2 — relativ cel mai bine — poate urma 31...N:f3 32.C:f3 C:f3+ 33.T:f3 T:f3 34.D:g5 T:f1+ 35.

T:f1 T:f1+ 36.R:f1 hg5, cu un final de pioni câștigat.

Albul a jucat însă 31.Rh1 și după 31...T:f3 a cedat. Dacă 32.T:f3 T:f3 33.D:f3 C:f3 se pierde dama, sau 33.Dg1 Dg4 34.C:f3 C:f3 35.gf3 N:f3+ 36.Ng2 N:g2+ 37.D:g2 D:d1+ 38.Dg1 D:g1+ 39.R:g1, rezultă un final ușor de câștigat pentru negru.

Alehin — Golombek, Marga-te, 1938

1.d4 Cf6 2.e4 e6 3.Cc3 Nb4 4.g3. Un sistem de dezvoltare menit să abată adversarul de la căile teoretice mai bine studiate.

4...d5 5.Ng2 0—0 6.Cf3 c5 7.cd5 C:d5 8.Nd2 Cc6 9.a3 C:c3 10.bc3 Na5 11.0—0 cd4 12.cd4 N:d2 13.D:d2 De7 14.Db2. S-a văzut intenția negrului de a simplifica poziția, dar nu întotdeauna schimburile aduc și egalitate. Prin ultima mutare, albul împiedică în același timp e5 și Nd7.

14...Td8 15.Tfc1 Dd6 16.e3 Tb8 17.Cg5 Nd7 18.Dc2 f5? Mai solid ar fi fost 18...g6, chiar dacă slăbește cîmpurile negre.

19.d5! Ce7 (19...ed5? 20.N:d5! D:d5 21.Td1 urmat de Da2+) 20.de6 N:e6 21.Td1 De5 (21...Da6 22.Dc7 Cd5 23.De5!) 22.N:b7! Nu se poate juca 22...T:d1 23.T:d1 T:b7, deoarece urmează 24.Td8 mat.

22...h6 23.C:e6 D:e6 24.Dc7 T:d1+ 25.T:d1 Te8 26.Nf3 a6 27.Td6 De5 28.Dc4+ Rh7 29.

T:a6 Td8 30.Df7. Negrul cedează. Amenințarea albului este 31. T:h6+ R:h6 32.Dh5 mat. Dacă negrul se apără cu 30...Td6, urmează 31.T:d6 și albul câștigă.

Miles — Kuzmin, Riga, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 b6 5.f3 Ch5 6.Ch3 f5 7.e4 0—0 8.Ng5 De8 9.ef5 h6 10. Nd2 Cc6 11.Cb5 ef5+ 12.Ne2 Dd8 13.N:b4 C:b4 14.Dd2 a5 15. a3 Cc6 16.0—0—0 a4 17.Rb1 Ca5 18.Dc2 Cb3 19.g4 fg4 20. fg4 d6 21.Dg6 Cf6 22.Nf3 d5 23.cd5 Nd7 24.Cc3 De8 25.Dd3 C:g4 26.Ne4 Td8 27.Dg3 De7 28.D:c7 Tc8 29.d6 De8 30.The1 Rh8 31.Nc2 Ce3 32.T:e3 D:e3 33.D:d7 T:c3 34.bc3 D:c3 35. Nf5 Da1 36.Rc2 Cd4 ; 37.T:d4 D:d4 38.De6 Dc5+ 39.Rd3 T: f5 40.Re4 Dc2+ 41.Rd4 Dd1+ și albul cedează.

Pinter — Șubă, Las Palmas 1982

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Cf3 c5 5.e3 0—0 6.Nd3 d5 7.0—0 dc4 8.N:c4 Cbd7 9.Nd3 b6 10.a3 cd4 11.ed4 N:c3 12. bc3 Dc7 13.c4 Na6 14.Ne3 N: c4 15.Tc1 b5 16.Cd2 Cb6 17.a4 a6 18.a5 Dd8! 19.N:c4 C:c4 20. C:c4 bc4 21.Da4 Tc8 22.T:c4 T:c4 23.D:c4 D:a5 24.Tb1 Cd5 25.h3 h6 26.Rh1 Dc3 27.D:a6 C:e3 28.fe3 D:e3 29.Db6 Tc8 30.Dd6 Tc2 31.De5 Dd3 32. Db8+ Rh7 33.Df4 T:g2! 34. R:g2 D:b1 35.D:f7 Dg6+. Albul cedează.

Gheorghiu — Andersson, Lucerna, 1982

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Nd2 De7. Albul nu a acceptat Apărarea Nimzovici cu 4.Cc3. Formația care rezultă după 4... De7 este specifică Apărării Bogoliubov.

5.g3 0—0 6.Ng2 d5 7.0—0 Cc6 8.cd5 ed5 9.Ng5 h6 10.N:f6 D: f6 11.a3 Na5 12.b4 Nb6 13.e3 Ng4 14.Cbd2 Tfd8 15.h3 Nf5 16.Cb3 a5 17.b5 Cb8 18.Cc5 N: c5 19.dc5 Ne4 20.Cd4 N:g2 21. R:g2 c6 22.Da4 Tc8 23.Tab1 Cd7 24.Tfc1 Ta7 25.bc6 bc6 26.Cf3 Rh7 27.Df4 D:f4 și s-a căzut de acord asupra remizei. Punctele de acces sînt supravegheate și forțarea câștigului comportă riscuri.

A se revedea și partida Lilienthal — Millner-Barry.

Indiana damei

Caracterizată prin dezvoltarea nebulului la b7, această apărare tinde încă de la început spre obținerea unui joc în centru. Indiana damei oferă condiții bune de dezvoltare pentru negru și este jucată în condițiile arătate la Apărarea Nimzovici, cu idei asemănătoare.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cg1-f3 b7-b6 4.g2-g3

Aceasta este formula clasică de dezvoltare la alb. Se poate continua și cu 4.e3 Nb7 5.Nd3

Ne7 6.0—0 și negrul obține suficiente șanse, de exemplu: 6... c5 7.b3 0—0 8.Nb2 cd4 9.ed4 d5 10.De2 Te8 11.Cbd2 Cc6 12. Tad1 Nf8 13.Nb1 Tc8 14.Ce5 dc4 15.C:c6 N:c6 16.bc4 g6 17. Nd3 Ng7 (Najdorf — Portisch, 1966).

4... Nc8-b7

Se joacă și 4... Na6, dar după 5.b3 nebunul nu are joc pe aceeași diagonală. Mai interesant însă este 5.Da4 care poate duce la complicații.

5.Nf1-g2 Nf8-e7 6.0—0 0—0 7.Dd1-c2



Diagrama 452

Poziția caracteristică apare în diagrama 452.

Sensul ultimei mutări este ca la 7... Ce4, albul să joace 8. Cfd2! Dacă 7... Ne4, poate urma 8.Db3 Cc6 9.Ne3 d5 10.Cbd2

dc4 11.D:c4 Nd5 12.Dc3 h6 13. Tfd1 Tc8 14.Nf4 De8 15.a3 Ca5 16.Dd3, cu joc mai bun pentru alb.

7... c7-c5 8.Tf1-d1 c5:d4 9. Cf3:d4 Nb7:g2 10.Rg1:g2 d7-d5 Poziția prezintă echilibru.

Alte posibilități vor fi văzute în partide.

Rubinstein — Alehin, Semmering, 1926

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4. g3 Nb7 5.Ng2 Nb4+. Mai logică este dezvoltarea nebunului la e7, dar aici se iau în considerație și alte idei. Dacă albul joacă 6.Nd2, negrul poate retrage nebunul la e7, fără pierdere de tempo, deoarece la d2 nebunul nu este pe poziția cea mai bună, însă schimbul la d2 ar ajuta dezvoltarea albului. La 6.Cc3, negrul ar provoca dublarea pionilor albi ca în Nimzoindiană.

6.Cbd2 0—0 7.0—0 d5 8.a3 Ne7 9.b4 c5. Necesară pentru menținerea echilibrului în centru. 10.bc5 bc5 11.dc5 N:c5 12. Nb2 Cbd7 13.Ce5 C:e5 14.N:e5 Cg4 15.Nc3 Tb8 16.Tb1. Albul vrea să prevină 16.Db6. Pe de altă parte negrul amenință și d5-d4.

16... d4! 17.T:b7. Pare o mutare logică, dar jocul lui Alehin este plin de surprize. Alehin este de părere că singura continuare bună ar fi fost 17.Nb4 N:g2 18. R:g2 Dc7, cu un ușor avantaj

pentru negru, probabil insuficient pentru câștig.

17... T:b7 18.N:b7 C:f2!
Aceasta este surpriza. Sacrificiul aparent asigură cel puțin câștigul unui pion. Dacă direct 15... dc3, urmează 19.Ce4!

19.R:f2. Albul nu are soluție mai bună: 19.T:f2 dc3, sau 19.Da1 dc3 20.Cb3 Cg4+ 21.C:c5 Dd4+, sau 19.Na5 C:d1 20.N:d8 d3+ 21.e3 N:e3, în toate cazurile cu câștig evident pentru negru.

19... dc3+ 20.e3 cd2 21.Re2 Db8 22.Nf3 Td8 23.Db1 Dd6 24.a4 f5 25.Td1 Nb4 26.Dc2 Dc5 27.Rf2 a5 28.Ne2 g5 29.Nd3 f4! Albul cedează.

Șahovici — Diaz, Vrnjačka Banja, 1976

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.g3 b6 4.Ng2 Nb7 5.c4 Ne7 6.Cc3 0—0 7.0—0 Ce4 8.Nd2 C:c3. La 8... C:d2 9.D:d2, albul obține controlul câmpului e4.

9.N:c3 Ne4 10.d5 Nf6 11.Cd4! N:g2 12.R:g2 c5 13.Cb5 N:c3 14.C:c3 d6 15.f4! (15.e4 e5! și negrul echilibrează) 15... De7 16.Dd3 Ca6 17.e4 Tad8 18.Tae1 e5 19.fe5 D:e5 20.Tf5! De7 21.e5 g6 22.Ce4! Cb4 (22... gf5? 23.Cf6+ Rg7 (Rh8) 24.D:f5, cu câștig imediat) 23.Dd2 de5 (23... gf5 24.Cf6+ Rg7 25.Dg5+ Rh8 26.Dh6, decisiv). 24.Cf6+ Rg7 (24... Rh8 25.Dh6!) 25.Th5!! Dc7 (25... gh5 26.Dg5+ Rh8 27.Dh6, sau 25...

R:f6 26.Dg5+, sau 25... D:f6 26.Dh6+) 26.Tf1 și negrul a cedat.

Smîslov — Karpov, 1976

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.g3 Nb7 5.Ng2 Ne7 6.0—0 0—0 7.Cc3 Ce4 8.C:e4 N:e4 9.Ce1 d5 (9... N:g2 10.C:g2 d5 11.Da4 dc4 12.D:c4 c5, egalitate) 10.b3 (10.f3 Ng6 11.e4 de4 12.fe4 c5, joc egal) 10... N:g2 11.R:g2 c5. Jocul se menține egal. 12.dc5 dc4 13.D:d8 T:d8 14.cb6 ab6 15.bc4 Tc8 16.Cf3 T:c4 17.Ne3 Cd7 18.Tfd1 Tc7 19.Tab1 T:a2 20.N:b6 C:b6 21.T:b6 și, după un joc corect de ambele părți, rezultat normal, remiză.

Romanișin — Ribli, Interzonal, Riga, 1979

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.c4 b6 4.Cc3 Nb7 5.Ng5 h6 6.Nh4 g5 7.Ng3 Ch5. Această urmărire a nebunului se face în detrimentul dezvoltării și cu slăbirea structurii de pioni pe flancul regelui.

8.e3 C:g3 9.fg3 Ng7 10.Nd3 d6 11.0—0 Cd7 12.Nc2 De7 13.Dd3 a6 14.Cd2 c5 15.Cde4 f5

În poziția din diagrama 453, albul a jucat 16.dc5!! Variantele de câștig, cu sau fără acceptarea sacrificiului de cal, sînt foarte interesante. De exemplu: 16... fe4 17.C:e4, cu amenințarea 18.Tf7 D:f7 19.Cd6+, iar dacă 17... N:e4 18.D:e4, amenințînd luarea turnului din a8 sau 19.Dg6+ Rd8 20.Tf7! Dacă negrul se apără cu 18... 0—0—0, al-



Diagrama 453

bul obține atac puternic 19. Dc6+ Rb8 20.cd6 De8 (20... Ce5 21.de7 C:c6 22.ed8D+) 21. Ne4!

Negrul a jucat 16... C:c5, eu apărarea nebulului din b7. 17. C:d6+ Rf8 18.C:f5! cf5 19. D:f5+ Rg8 20.Cd5 De8 (20... N:d5 21.D:d5+!) 21. Tad1 Tc8 22.b4 Ce6 23.C:b6 Tc7 24.c5 h5 25.Td6 Th6 26. T:e6. Fără drept de apel. La 26... T:e6, este mat cu dama la h7, iar luarea cu dama înseamnă pierderea ei 26... D:e6 27. Nb3. Negrul cedează.

Vaganian — Makienko, Minsk, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4. a3 Nb7 5.Cc3 d5 6.cd5 C:d5 7. e3 Ne7 8.Nb5 c6 9.Nd3 Cd7 10. e4 C:c3 11.bc3 c5 12.Ne3 Dc7 13.0—0 0—0 14.Cd2 Tfd8 15.

De2 Tac8 16.e5 cd4 17.cd4 Dc3?! Negrul amenință 18... N:a3 sau 18... C:e5 19.N:h7+ R:h7 20. Dh5+ Rg8 21.D:e5 N:a3, cu ciștiștigul unui pion.

18.Cc4! Db3 19.Tfb1 Da4 20. Tb2! N:e4 21.Nb5 D:a3. Dama se pierde oricum, 21... Da5 22. Nd2. 22.T:a3 N:a3 23.Ta2 Nc1. Negrul nu are suficientă compensație pentru damă, dar mai încearcă anumite șanse tactice. 24.T:a7 C:e5 25.de5 N:e3 26.D:e3 Td1+ 27.Nf1 Tcc1 28.h4 T:f1+ 29.Rh2 N:g2 30.f4 și negrul a cedat.

Un alt exemplu este ilustrat în partida Sämisch — Nimzovici.

Fianchetto de damă

Această deschidere mai veche nu a intrat în preocupările teoreticienilor, dar sistemul a fost reactualizat prin unele succese obținute de marele maestru englez Miles. Am găsit potrivit s-o expunem în cadrul jocurilor semiînchise, deși se joacă de obicei ca răspuns la 1.e4, dar formația de pion va fi cu aceștia la e4 și d4. Jocul are unele asemănări cu Indiana damei. Ne-fiind frecventă în turnee, dăm doar un exemplu de partidă din care se pot vedea anumite posibilități pe care le oferă.

Karpov — Miles, Skara, Campionatul european pe echipe, 1980

1.e4 a6. Pare curios acest răspuns, dar negrul dorește să joace direct b5, nu b6. La 1.d4, negrul ar fi jucat 1...b5, iar la 2.e4, a6.

2.d4 b5 3.Cf3 Nb7 4.Nd3 Cf6 5.De2 e6 6.a4 c5 7.dc5 N:c5 8. Cbd2 b4 9.e5 Cd5 10.Cc4 Ne7 11.0—0 Cc6 12.Nd2 Dc7 13.c4 bc3 14.C:c3 C:c3 15.N:c3 Cb4 16.N:b4 N:b4 17.Tac1 Db6 18. Ne4 0—0 19.Cg5 h6 20.Nh7+ Rh8 21.Nb1 Ne7 (21...hg5? Dh5!) 22.Cc4 Tac8 23.Dd3 T:c1 24.T:c1 D:b2! 25.Te1 D:e5 26. D:d7 Nb4 27.Te3 Dd5 28.D:d5 N:d5 29.Cc3 Tc8 30.Cc2 g5 31. h4 Rg7 32.hg5 hg5 33.Nd3 a5 34.Tg3 Rf6 35.Tg4 Nd6 36.Rf1 Ne5 37.Re1 Th8 38.f4 gf4 39. C:f4 Nc6 40.Cc2 Th1+ 41.Rd2 Th2 42.g3 Nf3 43.Tg8 Tg2 44. Re1 N:e2 45.N:e2 T:g3 46.Ta8 Nc7 și albul a cedat.

Apărarea Grünfeld

Sistemul de apărare denumit și Indiana Grünfeld a fost prelucrat de maestrul austriac Grünfeld și experimentat pentru prima dată în turneu în anul 1922.

Ca și în celelalte indiene, negrul permite albului ocuparea centrului cu pioni, pentru a-l ataca ulterior. În acest sistem, a-

tacul centrului se face cu pionul d5, iar supravegherea centrului o exercită nebunul fianchetat la g7.

Prin diversitatea și complexitatea ideilor strategice și angajarea forțelor încă din deschidere, Apărarea Grünfeld prilejuiește partide interesante de luptă ascuțită, de aceea se bucură de multă popularitate, figurând în înfruntări de înalt nivel.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 g7-g6 3.Cb1-c3 d7-d5

Albul are mai multe continuări.

A. Varianta principală

4.c4:d5 Cf6:d5 5.e2-e4 Cd5: c3

Retragerea calului este mai slabă: 5...Cb6 6.Ne3 Ng7 7.h3 0—0 8.Cf3 c6 9.Ne2 Ne6 10. 0—0 Nc4 11.Dd2 C8d7 12.Nh6 e5 13.N:g7 R:g7 14.N:c4 C:c4 15.De2 cd4 16.C:d4 Ccb6 17. Tad1, cu joc bun pentru alb (Portisch — Szabo, 1959).

6.b2:c3 c7-c5 7.Nf1-c4 Nf8-g7 8.Cg1-e2 c5:d4 9.c3:d4 Cb8-c6 10.Nc1-e3 0—0 11.0—0 Nc8-g4.

Negrul a concentrat figurile pentru atac asupra pionului d4. Cu ultima mutare amenință 12...N:e2 și 13...C:d4. Alte continuări dau avantaj albului, spre exemplu: 11...b6 12.Tc1 Nb7 (sau 12...Ca5 13.Nd5 Nb7 14.N:b7 C:b7 15.d5!) 13.

Nb5! Tc8 14.Da4 Ca5 15.d5! (Furman — Smîslov, 1949). Sau 11...Nd7 12.Tb1! Tc8 13.Nd3 Ca5 14.d5! b6 15. Na6 Tc7 16. Nf4 Tc5 17.Dd3 (Furman — Dubinin, 1950). Se poate constata importanța mutării d4-d5.

12.f2-f3 Cc6-a5 13.Nc4-d3

Slab este pentru alb 13.N:f7+ T:f7 14.fg4 T:f1+ 15.D:f1 Dd7 16.h3 Cc4! De asemenea, cu 13. Tc1 C:c4 14.T:c4 Nd7 15.Db3 Da5 16.Cc3 b6, albul nu obține decât un avantaj minimal.

13...Ng4-e6



Diagrama 454

Diagrama 454 prezintă rezultatul unor îndelungate studii teoretice, bazate pe nenumăratele partide care au decurs astfel. Atît albul, cît și negrul intră cu plăcere în această poziție care oferă șanse de ambele părți.

Albul poate continua cu 14. Tc1 N:a2 15.d5 Nb3 16. De1! (16.Dd2? a6 17.Db4 b5 18.Cd4 Nc4 19.N:c4 N:d4! 20.N:d4 C:c4, cu avantaj pentru negru) 16...e6 (16...a6 18.Df2!) 17. Db4 ed5 18.Tc5 Nc4! 19.N:c4 C:c4 20.T:d5 D:d5! 21.ed5 C:e3 22.Tc1 C:d5 și negrul are compensație suficientă (analiza Șamkovici).

Continuarea cea mai interesantă este însă: 14.d5 N:a1 15.D:a1 f6. Cum continuă albul atacul, după ce a sacrificat calitatea pentru obținerea unui joc pe diagonalele negre? Una dintre idei ar fi 16.Nd2, amenințînd luarea calului din a5 și apoi a nebulului din e6. Dacă negrul retrage nebulul 16...Nf7, urmează 17. Dc3 b6 18.Nh6 și albul recîștigă calitatea, cu poziție bună. De aceea, negrul trebuie să joace la 16.Nd2, Cc6! și la 17.Nh6, Db6+ 18.Rh1 Ce5 19.N:f8 T:f8, obținînd contrajoc. Greșit ar fi 19...C:d3, din cauza 20.N:e7 Cf2+ 21.T:f2 D:f2 22.N:f6 cu avantaj pentru alb.

Cele mai multe șanse le are albul cu 16.Nh6 Te8 17.Rh1. Scopul mutării este de a sustrage regele de la șahul cu Db6, pentru a juca 18.Nb5, cu recîștigarea calității, iar dacă negrul apără cu 17...a6 urmează 18.Cf4 Nd7 19.e5 cu atac puternic. 17...Tc8 18.Dd4 (mai slab este 18.Cf4 Nd7 19.e5 Cc4 20.e6 Na4

21.De1 Ce5 22.Dg3 Dd6, cu poziție bună pentru negru). 19... Nd7 20.D:a7 Cc4 21.h4 (preîntîmpină 21... g5) 20... Ce5 21. Nb1 Nb5 22.Te1 Ta8 23.De3 Da5. Rezultă un joc tăios cu șanse de ambele părți.

Ghițescu — Atanasov, București, 1976

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4. cd5 C:d5 5.e4 C:c3 6.bc3 Ng7 7.Nc4 0—0 8.Ce2 c5 9. 0—0 Cc6 10.Ne3 cd4 11.cd4 b6?! 12. Dd2 Nb7 13.Tad1 Tc8 14.Nh6 N:h6? (14... C:d4? 15.N:g7 R:g7 16.C:d4 T:c4 17.Db2, cu avantaj pentru alb. Este însă bine 14... Ca5 15.Nd3 e6).

15.D:h6 Cb4 16.Nd3 C:d3 17.T:d3 f6 18.Cf4 Dd6 19.d5! De5 (19... Na6 20.Tg3 N:f1 21. Ce6 Tf7 22.T:g6+ hg6 23.D:g6+ Rh8 24.D:f7 Tg8 25.Dh5 mat).

20.C:g6! D:e4 21.Cf4 Df5 (21... Rh8 22.Te3!) 22.Tg3+ Rf7 23.Tg7+ Re8 24.d6 Tf7 25. d7+! R:d7 (25... D:d7 26. Tg8+) 26.T:f7 Tg8 27.Td1+ Re8 28.D:h7 T:g2+ 29.C:g2 Dg4 30.T:e7 Rf8 31.Td8 mat.

Gurgenidze — Beliavski, URSS, 1976

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4. cd5 C:d5 5.e4 C:c3 6.bc3 c5 7. Nc4 Ng7 8.Ce2 Cc6 9.Ne3 cd4 10.cd4 0—0 11. 0—0 Ng4 12.f3 Ca5 13.Nd5 Nd7 14.Tb1 a6 15. a4 (15.N:b7 Ta8 16.Nd5 Nb5

17.Tf2 Te8, urmat de e6, cu egalitate).

15... e6 16.Na2 Tc8 17.d5 Cc4 18.Nd4 ed5 19.N:g7 R:g7 20.Cf4 de4 21.T:b7 Nf5 22.Cd5 (22.fe4 D:d1 23.T:d1 Ng4 24. Td4 Ca5!) 22... Dd6 23.g4 Ne6 24.Da1+ De5 25.Cc7 D:a1 26. C:e6 Rf6 27.T:a1 fe6 28.fe4 Re5. Negrul are un ușor avantaj datorită poziției centrale a regelui.

29.T:h7 Cd2 30.Td1 Tc2 31. Nb1 Tb2. Șanse ceva mai bune ar fi oferit 31... C:b1 32.T:b1 Tf4.

32.Nd3 Cf3+ 33.Rh1 Cg5 34. Th6 Tff2 35.Tf1 C:e4? Negrul și-ar fi păstrat șansele cu 35... Rf6, cu apărarea pionului g6.

36.Tc1 Tb4 37.T:g6 T:a4 38. N:e4 T:e4 39.T:e4 R:e4 40.T:e6+ și negrul cedează. Negrul a avut un joc bun, dar mici inexactități în final au dus la pierderea partidei.

B.1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cd5 C:d5

Albul alege dezvoltarea nebunului la g2

5.g2-g3 Nf8-g7 6.Nf1-g2 Cd5: c3

Mai slabă este retragerea 6... Cb6 7.Cf3 Cc6 8.e3 0—0 9. 0—0 a5 10.Dc2 Ng4 11.h3 Ne6 12. Td1 Nc4 13.Dc2 a4 14.e4! f5 15. Ne3, cu joc bun pentru alb (Levenfiș — Kopilov, 1946).

7.b2:c3 c7-c5 8.e2-e3 0—0 9. Cg1-c2 Cb8-c6 10. 0—0 Dd8-a5.

Rezultă poziție complicată, cu joc ascuțit. Continuare posibilă: 11.a4 Td8 12.Tb1 Dc7 13.Na3 b6 14.Cf4 Na6 15.Te1 Nc4 16. Df3 Tac8, cu șanse de ambele părți.

Averbach — Kupreicik, Moscova, 1981

1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.g3 Ng7 4.Ng2 0—0 5. 0—0 d5 6.c4 c6 7.cd5 cd5 8.Ce5 Cg4 9.f4 Db6 10.Cc3 Ne6 11.C:g4 N:g4 12.C: d5 N:d4+ 13.e3 N:d1 14.C:b6 ab6 15.T:d1 Nc5 16.N:b7 Ta7 17.Nf3 Ca6 18.a3 Tc8 19.Nd2 Td7 20.Rf1 Tcd8 21.Re2 e5 22. fe5 Ce7 23.Nc6 Td3 24.b4 Ne7 25.Ne1 Tb3? 26.T:d8 N:d8 27. Ta2 Ng5 28.Nd2 b5 29.Ne4 și negrul cedează. Se pierde turul de la b3 cu 30.Nc2.

Botvinnik — Smîslov, Moscova, 1957

1.Cf3 Cf6 2.g3 g6 3.Ng2 Ng7 4.c4 c6 5.d4 d5 6.cd5 cd5. Acest schimb în centru duce la o poziție simetrică de echilibru, în care albul păstrează doar avantajul de a fi primul la mutare.

7.Cc3 0—0 8.Ce5 Cc6 9. 0—0 Nf5 10.C:c6 bc6 11.Ca4, în scopul ocupării cîmpului slab c5. 11... Cd7! Negrul previne apariția calului la c5, dar pregătește și înaintarea e7-e5.

12.b3 e5 13.de5 N:e5 14.Nh6 Te8. Mai bine decât 14... N:a1 15.D:a1 Df6 16.N:f8.

15.Tc1 Te8 16.Dd2 De7 17. Tfe1 Nd6! Parează amenințarea

neplăcută e4 și plasează nebunul pe o diagonală mai activă.

18.Dd4. Atacă simultan cîmpul g6 cu amenințare de mat și pionul din a7. 18... Df6 19.D:f6. Nu se poate lua la a7, deoarece nebunul alb va fi prins cu 19... g5.

19... C:f6 20.Cc5. Urmărită mai devreme, această mutare este fără efect. 20... Cd7 și albul nu se poate folosi de cîmpul c5. La 21.Ne3, urmează 21.T:e3! cu câștigul a două figuri ușoare contra turn.

21.C:d7 N:d7 22.e4 Na3 23. Tcd1 Ng4 și un rezultat de egalitate a încheiat partida.

C. Varianta Smîslov

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 Cg1-f3 Nf8-g7 5. Dd1-b3 d5: c4 6.Db3:c4 O-O 7.e2-e4 Nc8-g4 Nc1-e3 Cf6-d7

Această variantă s-a jucat în partida Bondarevski — Ragozin, unde au fost date explicații și care este bine să fie revăzută. Manevra propusă de Smîslov urmărește mai întâi dezvoltarea nebunului din c8, apoi calul din d7 va proteja pionul b7, în timp ce nebunul din g7 supraveghează centrul.

Continuarea indicată de teorie este 9. 0—0—0, după care jocul poate continua astfel: 9... Ce6 10.h3 N:f3 11.gf3 Cb6 12. Dc5 f5 13.Ce2 Dd6 14.e5 Dd5! cu contrajoc pentru negru. Dacă însă 13.d5, Ce5 14.f4 Ced7 15.

Da5 fe4 16.C:e4, albul obține atac.

Posibilități în alte variante se pot urmări în partidele Sokolski — Botvinnik, Garcia — Hölzl și în cea care urmează.

Hübner — Kavalek, Mont-real, 1979.

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4. Cf3 Ng7 5.Ng5 Ce4 6.cd5 C:g5 7.C:g5 c6!? Obişnuit se joacă 7...e6 8.h4 cd5.

8.dc6 C:c6 9.e3 e5! 10.d5 D: g5 11.dc6 0—0 12.Ne2? Albul a calculat la 12... D:g2 13.Nf3 și după retragerea damei, 14.cb7.

12... Td8! 13.Da4 D:g2 14. De4 D:e4 15.C:e4 bc6 16.Nc4 Rf8 17.Tc1 Re7 18.Re2 f5 19.Cc5 e4 20.b3 Nb2 21.Tc2 Na3 22. Ca4 f4 23.ef4 Ng4 24.Re3 Nd1 25.Td2 Nf3 și albul cedează. Piesele sale sînt atît de prost aşezate încît nu pot interveni în apărarea manevrelor negrului, de exemplu: 26.Tb1 T:d2 27.R:d2 Td8+ 28.Rc3 a5 urmat de 29... Nb4+ 30.Rc2 Td2+, sau 28.Re3 Nb4, amenințînd 29... Nd2 mat. Dacă 29.Tb2, poate urma 29... Td1, cu amenințarea 30... Na3 și 31... Nc1, după care negrul cîștigă cel puțin calitatea.

Indiana regelui

Introdusă în practică de Cigorin, Nimzovici, Capablanca, Indiana regelui a primit o orien-

tare teoretică datorită lui Reti, Tartakover, Euwe, însă popularitatea ei a fost determinată în principal de practica măștrilor contemporani care au adus-o pe prim-plan în turnee.

Indiana regelui prezintă un sistem complex, cu diversitate de idei în conducerea jocului. De obicei apare formația cu centru blocat, iar atacurile se dau pe flancuri. Albul are inițiativa pe flancul damei și negrul caută contra joc pe flancul regelui.

Vom urmări trei grupe principale cu idei strategice diferite.

A. Sistemul clasic

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 d7-d6 3.Cb1-c3 g7-g6 4.e2-e4 Nf8-g7

Negrul permite albului ocuparea centrului cu pioni. Albul poate juca 5.f4, varianta celor patru pioni, considerată de unii prea riscantă. De exemplu, în partida Keres-Spasski, 1965, s-a jucat: 5.f4 0—0 6.Cf3 c5! 7.d5 e6! 8.Ne2 ed5 9.cd5 b5 10.e5 (10. N:b5 C:e4! 11.C:e4 Da5+ 12. Rf2 D:b5 13.C:d6 Da6, cu inițiativă care compensează pionul sacrificat) 10... de5 11.fe5 Cg4 12.Nf4 Cd7 13.e6! fe6 14.de6 T:f4! 15.Dd5 Rh8 16.D:a8 Cb6 17.D:a7 N:e6 18.0—0 Ce3. În schimbul calității, negrul are un excelent joc de figuri.

Un exemplu îl oferă și partida Torvergson — Tal, dată anterior.

5.Cg1-f3 0—0 6.Nf1-e2 e7-e5



Diagrama 455

O continuare se poate urmări în partida Smislov — Borisenko, dată anterior.

Negrul poate juca și 6... Cbd7, însă albul poate obține avantaj cu 7.e5! de5 8.de5 Cg4 9.e6! fe6 10. 0—0 Cc5 11.Ng5 Nf6 12. Dc1 c6 13.N:f6 ef6 14. b4 (Lisîtin — Zagorovski, 1949).

Un alt exemplu este partida dată anterior, Abrahams — Bronstein, în care, după 6... Cbd7, s-a continuat cu 7. 0—0 e5.

7.d4-d5

Schimbul 7.de5 de5 nu aduce nimic albului. De asemenea, 7. 0—0 sau 7.Ne3, în eventualitatea că negrul schimbă la d4, eliberează diagonală nebunului din g7.

7... Cb8-a6 8.Nc1-g5 h7-h6 9.Ng5-h4

Albul are mai mult spațiu, dar negrul își va regrupa figurile pentru a muta, în condiții favorabile, f7-f5, cu atac pe flancul regelui.

Hort — Vogt, 1978

1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 Cbd7 4.e4 e5 5.Cf3 g6 6.Nc2 Ng7 7. 0—0 0—0. S-a ajuns în poziția din diagrama 455, plus mutarea 0—0 Cbd7. Albul nu a jucat d5 și se vor vedea urmările deschiderii diagonalei nebunului din g7.

8.Ne3 a5 9.Te1 Cg4 10.Ng5 f6 11.Nc1 c6 12.h3 Ch6 13. b3 ed4 14.C:d4 Cc5 15.Nf4 f5. Negrul a obținut inițiativă.

16.Dd2 Df6! O apărare indirectă a calului din h6. La 17. N:h6 N:h6 18.D:h6 urmează 18.D:d4, cu joc mai bun pentru negru.

17.Tad1 fe4! 18.N:h6 D:f2+ 19.Rh1 N:h3 20.gh3 Dh4! Se amenință 21... N:h6, iar la 21. Nf4 urmează 21... D:h3+ 22. Nh2 Tf2.

21.Ng4 N:h6 22.Dg2 Tf2. Figurile negre pătrund cu forță. 23.Dg1 e3 24.Ce6 Te8 25.C:c5 dc5 26.Td3 Nf4 27.Te2 h5 28. Nf5 g5! Albul nu mai poate salva dama, nici partida și recurge la soluții disperate. 29.D:f2 ef2 30.T:e8+ Rf7 31.Rg2 R:e8 32. Ce4 Ne5 33.C:f2 Nd4 34.Ce4 De1 35.Td2 g4 36.hg4 hg4 37. Tf2 și albul cedează.

Friedstein — Sorokin, 1958

1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cf3 g6 4.

Cc3 Ng7 5.e4 0—0 6.Ne2 e5 7. 0—0 Cc6 8.d5 Ce7 9.b4! Inițierea atacului pe flancul damei. 9...a5 10.ba5 T:a5 11.a4 Ch5 12.Na3 Cf4 13.Nb4 C:c2+ 14. D:e2 Ta6 15.c5 Nd7 16.Cb5 N: b5 17.D:b5 Da8 18.cd6 cd6 19. Tfc1 Tc8 20.T:c8+ D:c8 21.Nd2 Nf8 22.Tc1 Dd8 23.a5 (23.D:b7 T:a4) 23...Ta7 24.h4. Mutările albului au fost perfect armonizate. Schimburile nu au ușurat situația negrului, albul a păstrat dominația pozițională. Singura piesă care nu participă la luptă este calul. El va fi adus în ajutor, însă drumul lui trece prin h2. Între timp, negrul nu are mutări utile.

24...h6 25.Ch2 Rg7 26. Cg4! Cu tempo, Dacă negrul ar fi jucat 24.h5, calul ar fi luat calea prin f1. 26...Cg8 27.g3 h5 28.Ce3 Cf6 29.f3 Cd7 30. Cg4 Cc5 31.Ne3! Dc8 32.Rg2 Ta6 33.N:c5 D:c5 34.D:c5 dc5 35.Tb1 Ta7 36.C:e5 f6 (36... T:a5 37.T:b7) 37.Cc4 Rf7 38.f4 Ne7 39.Rf3 Re8 40.e5 Rd7 41. Tb5 fe5 și negrul cedează. Evident, poziția lui este fără speranță. După 42.fe5 Rc8 43.d6 Nd8 44.e6, negrul este complet sufocat.

Un alt exemplu îl oferă partida Flohr — Larsen.

B. Sistemul Sämisch

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 d7-d6 3.Cb1-c3 g7-g6 4.e2-e4 Nf8-g7 5. f2-f3. Această formație de pioni

caracterizează sistemul Sämisch. 5...0—0 6.Nc1-c3 e7-e5 7. d4-d5

După 7.de5 de5 8.D:d8 T:d8 9.Cd5 C:d5 10.cd5 c6 11.Nc4 b5 12.Nb3 Nb7 13.dc6 C:c6, negrul nu mai are dificultăți.

7...Cf6-h5 8.Dd1-d2 f7-f5



Diagrama 456

Poziția caracteristică a sistemului Sämisch. Varianta este considerată de mulți ca fiind cea mai bună metodă de combatere a Indianei regelui. Albul a pregătit rocada mare și, spre deosebire de sistemul clasic, albul va iniția atacul pe flancul regelui, iar negrul pe flancul damei.

Continuări posibile: 9.0—0—0 Cd7 10.Nd3 a6 11.Cge2 b5 12. ef5 bc4 13.Nb1 gf5 14.Cg3 Cf4 15.N:f4 ef4 16.C:f5 Ne5 17. Dc2 Cf6 18.g4 Dd7, cu șanse de

ambele părți (Jidovițki — Polugaevski, 1958).

Sau 9.0—0—0 f4 10.Nf2 Nf6 11.Cge2 Nh4 12.Ng1! Cd7 13.Rb1 Tf7 14.Cc1 Ne7 15.Nd3 Tg7 16.b4 a5 17.a3 ab5 18.ab5 b6 19.Cb3, cu avantaj pentru alb (Taimanov — Kristiansen, 1956).

Gheorghiu — Gligorici, Olimpiada Lugano, 1968

După propria-i mărturisire, Sistemul Sămisch este arma preferată a lui Gheorghiu împotriva Indienei regelui. Gligorici, adversarul său, este unul dintre cei mai buni cunoscători și practicieni ai Indienei regelui.

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.f3 0—0 6.Nc3 e5 7.d5 Ch5 8.Dd2 f5 9.0—0—0 Cd7 10.Nd3 Cdf6 11.Cge2

În partida cu Minici, 1966, Gheorghiu a jucat 11.gf5 gf5 12.Cge2 Rh8 13.h3 f4 14.Nf2 Nd7 15.Rb1 și a obținut avantaj.

11...fe4 12.Ce4 C:e4 13.N:e4 Cf6 14.Nc2 Nf5 15.Cg3 N:c2 16.D:c2 c5!? Negrul trebuie să încerce contrajoc pe flancul damei.

17.dc6 bc6 18.h4. Bine pentru alb este și 18.Nc5 Da5 19.N:d6 D:a2 20.N:f8 N:f8 21.Rd2! La 18...Ce8, poate urma 19.Ce4 Da5 20.Na3!

18...Da5 19.Rb1 e4! Cea mai bună mutare în această poziție. Negrul obține joc pe diagonală mare neagră după 20.C:

e4 C:e4 21.D:e4 (sau 21.fe4 Tab8). Însă albul alege altă continuare.

20.h5! De5 21.C:e4 C:e4 22.Nd4! De7 23.N:g7 R:g7 24.h6+! Rf7 25.The1! Astfel, albul va lua cu turnul la e4, evitând schimbul damelor. 25...Tfe8 26.T:e4 Df6 27.Da4 T:e4 28.fe4 Tc8 29.D:a7+ De7 30.Dd4 Te8 31.Tf1 (31.c5! dc5 32.Dc4+ De6 33.Td7+ și după schimbul damelor finalul de pioni este ușor de câștigat).

31...Rg8 32.Tf4 g5 33.Tf5 D:e4+ 34.D:e4 T:e4 35.T:g5+ Rh8 36.Tg7 Te6 37.Tc7 T:h6 38.T:c6 și, cu doi pioni în plus, albul a câștigat finalul după 48 de mutări.

Portisch — Torre, Rio de Janeiro, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.f3 c5 6.dc5 dc5 7.D:d8+ R:d8 8.Ne3 Cfd7 9.Cge2 Cc6 10.0—0—0 b6 11.f4 Nb7 12.g3 Ca5 13.b3 e6 14.Nh3 Re7. Aceeași poziție a rezultat în partida Gheorghiu — Fischer, Siegen, 1970. Albul a continuat cu 15.Td2 și, până la urmă, partida s-a încheiat remiză după 57 de mutări.

15.f5 Ne5 16.fe6 fe6 17.Nf4 Cc6 18.Cb5 Cf6 19.Td6 N:d6 20.N:d6+ Rf7 21.Tf1 e5 22.Nd7, amenințând 23.N:c6 și 24.N:e5.

22...Cb4! 23.Cc7 (23.N:e5 Cd3+) 23...Tad8 24.Ne6 Rg7

25.Ne7 C:e4 26.Nd5 N:d5 27. cd5 T:d5 28.g4 Tc8 29.C:d5 C: d5 30.Nh4 c4 31.Rb2 c3+ 32. Ra3 Ce3 33.Tg1 Cc2+ 34.Ra4 Cd4 și albul cedează.

Se va revedea și partida Men- cik — Thomas.

C. Varianta cu fianchetare la g2.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 d7-d6 3.Cb1-c3 g7-g6 4.g2-g3 Nf8-g7 5.Nf1-g2 0—0 6.Cg1-f3

Nu este indicată acum con- tinuarea 6.e4 e5 7.Cge2 ed4 8. C:d4 Cc6 9.C:c6 (9.Cc2 Ne6! 10.b3 Dd7 11.0—0 Nh3 12.f3 N: g2 13.R: g2 Ch5 14.Nb2 f5!) 9... bc6 10.0—0 Cd7 11.Dc2 Df6 12.Ce2 Te8 13.Tb1 De7 14. Nd2 Cc5, cu joc mai bun pentru negru.

6... Cb8-d7 7.0—0 e7-e5 8. e2-e4 c7-c6 9.h2-h3



Diagrama 457

Poziția prezintă șanse pentru ambele părți.

În partida Korcinoi — Ivkov, 1956, s-a jucat: 9... Te8 10.Ne3 a5 11.Dc2 a4 12.Tfd1 Da5 13. Tab1 ed4 14.C:d4 Cc5 15.b4! ab3 16.ab3 Db4 17.Nf4, cu a- vantaj pentru alb.

Însă 9... Da5 10.Te1 Te8 11. a3 ed4 12.C:d4 Ce5 13.Nf1 a6, a fost în avantajul negrului (Ko- tov — Tal, 1958).

Timman — Sax, Tilburg, 1979

1.Cf3 Cf6 2.g3 g6 3.Ng2 Ng7 4.0—0 0—0 5.c4 d6 6.d4 Cc6 7.Cc3 a6 8.Cd5 Ce4 9.Ne3 e6 10.Cf4 d5 11.cd5 ed5 12.Tc1 Ce7 13.Nd2 Cf5. Desigur, nu 13... C:d2. Acest cal bine plasat este mai prețios decât nebunul.

14.Na5 b6 15. Nb4 Te8 16.e3 a5. Ferind nebunul de schimb, albul nu a făcut decât să contri- buie la dezvoltarea adversaru- lui.

17.Na3 b5 18.Nc5 h5 19.Ce5 Nb7 20.Cfd3 h4 21.g4 Cfd6 22. f3 C:c5 23.C:c5 Nc8 24.f4 Cc4 25.Df3 Cb6 26.Tf2 De7 27.g5 Nf5 28.Nf1 Cc4 29.b3 N:e5 30. bc4 Ng7 31.cb5 D:e3 32.D:e3 T:e3 33.Td1 Tae8 34.Ng2 h3 35. Nf3. Ar fi neplăcut pentru alb 35... Ng4.

35... Tc3 36.Cb7 Nd3 37. Tfd2 N:d4+ 38.Rh1 Nb6. Fi- gurile negre colaborează în atac și în apărare. 39.N:d5 (39.T:d3 T:d3 40.T:d3 Te1 mat) 39... N:b5 40.f5. Aceasta grăbește sfîr-

șitul 41...Te5 42.fg6 T:d5 și albul cedează. La 43.T:d5 Nc6, albul nu mai are apărări împotriva matului.

Hort — Biyiasas, Manila, 1976

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.Cf3 0—0 5.g3 d6 6.Ng2 Cbd7 7.0—0 e5 8.e4 c6 9.h3 Db6 10. d5 Cc5 11.Dc2 cd5 12.cd5 Nd7 13.Ne3 Tfc8 14.Cd2 Dd8 15.a4 Ch5 16.Dd1 Cd3!? 17.Cb5 C:b2 18.Db1 N:b5 19.ab5 Cc4 20.C:c4 T:c4 21.Tc1 T:c1 22.D:c1 b6? 23.Dc6! cu amenințarea 24.N:b6. 23...Tc8 24.T:a7! T:c6 25. dc6 Cf6 26.c7 Dc8 27.N:b6 Ce8 28.Na5 C:c7 Pionii albi au devenit foarte periculoși. Albul amenință 29.b6, 30.Nf1, 31.Na6.

29.T:c7 De6 30.b6 Db3 31.b7 Nf8 32.Nd2 Db6 33.Td7 d5 34. ed5 Nd6. Negrul a apărât câmpul de transformare și șahul pe linia a opta, dar nu mai are nimic de făcut după 35.Ne3 și cedează. Câștigul albului este clar. După 35...Db5 36.T:d6 D:b7, albul are un avantaj material apreciable.

Atacul indian

* Prin definiție, această deschidere ar face parte din jocurile semideschise, deoarece albul joacă e4, la prima mutare sau mai târziu, dar d4 nu apare în prima fază a partidei. Însă, prin aplicarea unei formule asemănătoare

Indienei regelui, ea are unele idei strategice comune cu aceasta. Unul dintre teoreticienii acestei deschideri este Victor Ciocâltea (Teoria modernă a deschiderilor în șah) care a aplicat-o cu succes în practică. Pentru demonstrație am ales două partide jucate de Ciocâltea la alb și la negru.

Ciocâltea — Fischer, Olimpiada Varna, 1962

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d3 Cc6 4. g3 g6 5.Ng2 Ng7 6.0—0 e5



Diagrama 458

Aceasta este formația pe care o urmărește albul. Ea poate rezulta și dacă negrul adoptă alt sistem în deschidere.

7.c3 Cge7 8.Ch4 0—0 9. f4 ef4 10.gf4 f5. Necesar, altfel albul obține avantaj în centru. 11.

Cd2 Rh8 12.Cdf3 fe4 13.de4 d5 14.ed5 D:d5 15.D:d5 C:d5. După schimbul damelor, albul nu mai păstrează decât avantajul minim al unor puncte de susținere în centru.

16.Cg5 Cb6 17.Ne3 Ca4 18. Tae1 Nd7 19.Nc1! După ce a adus în joc turnul din a1, nebulul se întoarce în apărarea pionului b2. Albul ar fi putut forța remiza cu 19.Nd5 Cb6 20.Cf7+ etc.

19... Nf6 20.Chf3 Nf5 21. Ce5 Ce7 22.Ce4 Nh4 23.Td1 Tac8 24. Cd6 Tc7 25.Cb5 Tc8 26.Ca7. Albul ar fi putut din nou forța remiza prin repetarea mutărilor: 26.Cd6 Tc7 etc. (ceea ce în fața lui Fischer ar fi fost considerat un succes), dar Ciocâltea continuă cu dezinvoltură. Datorită unei superiorități poziționale a obținut avantaj material de un pion.

26... Ta8 27.Cb5 Ta5 28.c4 Cb6 29.Cc3 Ca4 30.Cb5 Cb6. Este evidentă această ofertă tacită de remiză, dar albul se angajează în operația, destul de dificilă de altfel, de valorificare a avantajului obținut.

31.Ca3 Nf6 32.Tfe1 Ca4 33. Cb5 (33.N:b7? Tb8!) 33... Cb6 34.Cc3 Cc6 35.N:c6. Pătrunde-re calului negru la d4 ar putea oferi negrului contrajoc.

35... bc6 36.b3 Cd7 37.Ca4 C:e5 38.fe5 Nh4 39.Tf1 Rg7 40. Td6 Taa8 41.Ne3 Nh3 42.T:f8

T:f8 43.Td1 Tf5. Negrul a complicat jocul, iar perechea sa de nebuni se dovedește periculoasă. La 43... Tf3, albul ar fi răspuns 44.N:c5 Tf4 45.Rh1 Tg4 46.Td4 Ng2+ 47.Rg1 Ne4+ 48.Rf1 și regele scapă.

44.C:c5 Tf3 45.Nd4 Tf4 46. e6+ Rf8 (la 46... Rg8, se ivesc pericole de mat pe linia a opta). 47.Ne5 Nf2+ 48.Rh1 Tg4 49. Cd7+ Re7 50.Ng3 R:c6 51. Td6+ Re7 52.Td2 N:g3 53.hg3 T:g3. După această secvență pe muchie de cuțit, negrul a stabilit egalitatea materială, însă albul mai păstrează anumite șanse de câștig, deoarece pionul din c6 nu poate fi apărat.

54.Ce5 c5 55.Rh2 Te3 56.Cd3 Nf5 57.C:c5 h5 58.a4 h4 59.a5 g5 60.a6 Rf6 61.a7 Te8 62.Ta2 Ta8 63.b4 g4 64.b5 g3+ 65.Rg2 Rg5 66.b6 Rg4 67.b7h3+ 68.Rf1 g2+ 69.T:g2 și negrul a depus armele. Puțini jucători au avut satisfacția de a înscrie în palmaresul lor o victorie la Fischer.

Todorcević — Ciocâltea, Belgrad, 1974

1.g3 g6 2.Ng2 Ng7 3.Cf3 e5 4.0—0 Cc6 5.c3 Cge7 6.e4 0—0 7.d3 d6 8.Cbd2. A apărut la alb formația specifică Atacului indian. La negru, Ciocâltea a ales o formație care îi permite mai repede atacul f7-f5.

8... a5 9.a4 h6 10.Cb3 f5 11. ef5 C:f5 12.Nd2 g5 13.c4? În tendința de a neutraliza diago-

nala a1-h8 prin Nc3, albul cedează câmpurile d4 și b4, rămânând cu un pion înapoiat slab la d3.

13...Ne6 14.Nc3 Dd7 15.Cfd2 b6 16.Ce4 Tae8 17.Te1 Cd8 18.Cc1 c6 19.b3 d5! În timp ce albul a făcut o serie de manevre artificiale, negrul și-a dezvoltat armonios forțele, a luat în stăpânire centrul și are inițiativa.

20.cd5 cd5 21.Cd2 Cc6 22.Ce2 Cfe7 23.Tf1. Se vede că albului îi lipsește un plan de joc. Fiind foarte strâmtorat, el ar fi trebuit să încerce o eliberare, eventual cu 23.Cf1 Nf5 24.Cc3 Ng6 25.Cec2, urmat de 26.d4.

23...Nf5 24.Db1 De6 25.Cc1 Tc8 26.Te1 Df7 27.f3 h5 28.Cf1 Ng6 29.Ta2 Cf5 30.Tf2 Cfd4 31.Ce2 Ce6 32.Na1 Cc5 33.Cc1 Cb4. Slăbiciunea de la d3 a devenit ținta de atac. Albul este silit la o apărare penibilă.

34.Td2 d4! 35.Ted1 g4 36.fg4 h4 37.Te2 Tce8 38.Tdd2 Nh6 39.Tf2 De7 40.Nb2 și totodată cedează. Continuare posibilă 40...N:d2 41.T:d2 Dg5 42.Td1 (42.Te2 Cc:d3 43.C:d3 N:d3) 42...T:f1+ 43.N:f1 De3+ 44.Rh1 Df3+ cu luarea turnului.

Apărarea Benoni

Asemănătoare în idei cu Indiana regelui, Apărarea sau In-

diana Benoni, frecvent întâlnită în turnee, prezintă un sistem complex de luptă, cu șanse de ambele părți. Specificul ei constă în atacul timpuriu al centrului prin c7-c5, închiderea centrului prin d4-d5 și apoi schimbul pionilor pe d5, după e7-e6. Această formă lasă deschisă diagonala nebunului fianchetat la g7. Mai rar apare formația în care negrul joacă și c5 și e5, cu centrul închis.

Denumirea acestei apărări se datorează englezului Aaron Reinganum (1825), care a elaborat acest sistem, dându-i numele de „fiul singurătății”, în arabă benoni.

Iată câteva partide ilustrative pentru acest sistem, cu ideile strategice și posibilitățile tactice specifice.

Beliavski — Kasparov, URSS, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 ed5 5.cd5 d6 6.e4 g6 7.Nc2 Ng7 8.Cf3 0—0 9.0—0.

A rezultat formația tipică a Apărării Benoni (diagrama 459). 9...Ng4

Alte continuări: 9...a6, în scopul înaintării b7-b5; 9...Ca6 și apoi Cc7, pentru a sprijini înaintarea pionilor; 9...Cbd7, cu joc de cai în centru: 9...Te8, cu presiune pe e4.

10.Nf4 Te8 11.Ce2. Necesare. La o mutare ca 11.h3, negrul câștigă un pion: 11...C:e4! 12.



Diagrama 459

hg4 N:c3 13.bc3 C:c3, sau 12. C:e4 T:e4 13.Ng5 De8 14.Nd3 N:f3 15.D:f3 Tb4 (Uhlmann — Fischer, 1970).

11...N:e2 12.D:e2 Ch5 13. Ne3 Cd7 14.a4 a6 15.a5! Dacă negrul dorește să joace b5, atunci este necesar întâi b6, apoi a6 și b5. 15...Dh4 16.Cc4 Cf4 17. Df3! Ce5 18.C:e5 (18.D:f4 D:f4 19.N:f4 C:c4, cu egalitate) 18... N:e5 19.g3! Dh5 (19...Ch3? 20.Rg2!) 20.D:h5 C:h5 21.Ca4 Ng7 22.f3 f5. După cum s-a văzut și în Indiana regelui, aceasta este o mutare importantă. Acum negrul amenință câștigarea unui pion, deoarece albul nu mai poate apăra încă o dată la e4 și nici să ia la f5. Albul a continuat însă cu multă subtilitate 23.Cb6! Tab8 (24...Td8 25.Ng5!) 24. Cc4! fe4 25.C:d6 Ted8 26.Cc4!

Apără la b2 și amenință luarea la c5. 26...T:d5 27.fe4 Td7 28. e5! Mai importantă decât capturarea la c5 este interzicerea intrării în joc a calului negru la f6.

28...Nf8 29.Tad1 Tbd8 30. T:d7 T:d7 31.e6 Tc7. Nu se poate 31...Te7, din cauza 32. N:c5 Te8 (32...T:e6? 33.T:f8+) și, după schimbul figurilor la f8, câștigă pionii de pe flancul damei.

32.Ng5 Cg7 33.Nd8 C:e6 (33...Tc8 34.e7!) 34.N:c7 C:c7 35.Td1 și negrul a cedat. Pătrunderea turnului la d7 este decisivă.

Smîslov — Polugaevski, Spartachiada, 1975

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 d6 4. Cc3 g6 5.e4 Ng7 6.Ne2 0—0 7. Cf3 e6 8.0—0 Te8 9.Cd2 Ca6 10. Te1 Cc7 11.a4 b6! 12.Tb1 Tb8 13.b3 a6 14.Nb2 ed5 15.cd5 b5!

Negrul a folosit o strategie superioară. Planul lui a urmărit cu consecvență obiective precise. Înaintarea b5 a fost pregătită prin Ca6, Cc7, iar cu b6, negrul a oprit înaintarea pionului alb la a5. Negrul a obținut net avantaj pozițional (vezi diagrama 460).

16.ab5 ab5 17.Nf1 Cg4 18.Cf3 f5! 19.h3 Ce5 20.C:e5 N:e5 21. ef5 N:f5 22.Nd3 Df6 23.Dd2 N:d3 24.D:d3 Nd4. Mutările negrului urmăresc obiective bine determinate. 25.Dd2 Df5 26.Tbd1 b4

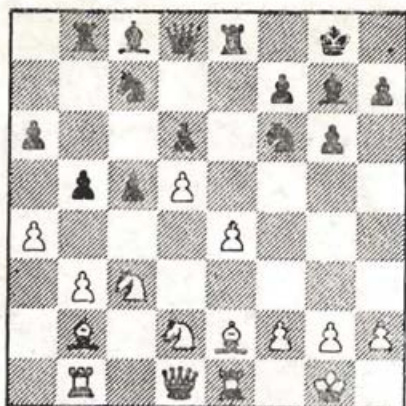


Diagrama 460

27.Ca4 Cb5 28.N:d4 C:d4 29.Te3 T:e3 30.fe3. Nici 30.D:e3 nu salvează pionul din b3. 30... C:b3 31.De2 De4 32.Rh1 e4 33.Tf1 Tf8 34.T:f8 R:f8. Schimburile sînt în favoarea negrului. 35.Cb6 c3 36.Df1+ Df5 37.Dc4 e2 38.e4 Df2. Albul a cedat.

Rașkovski — Hartston, Soci, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.d5 e6 4.Cc3 ed5 5.cd5 d6 6.Cf3 g6 7.e4 Ng7 8.Ne2 0—0 9.0—0 a6 10.a4 Ng4 11.Nf4 N:f3 12.N:f3 De7 13. Dd2 Cbd7 14.Tae1 Ce8 15.Ng5 Nf6 16.h4 Cc7 17.Ne2 Tab8 18.f4 Nd4+ 19.D:d4 D:g5 20.Df2 De7 21.Ng4 f6 22.h5 Rg7 23.Te3 Tf7 24.Tg3 Cf8 25.Nf5 g5 26.e5 de5 27.fg5 fg5 28.Ce4 C:d5 29.C:g5 Rh8 30.C:f7 D:f7 31.D:e5 și negrul cedează.

Kuzmin — Tal, Riga, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 c5 4.d5 ed5 5.cd5 d6 6.Cc3 g6 7.Ng2 Ng7 8.Cf3 0—0 9.0—0 Te8 10.h3 Ce4 11.C:e4 T:e4 12.Ng5 Dc7 13.Cd2 Te8 14.Cc4 T:c4 15.N:e4 N:h3 16.Ng2 N:g2 17.R:g2 N:b2. Pentru calitate, negrul are compensație mai mult decît suficientă. 18.Tb1 Ng7 19.Da4 Cd7 20.Th1 a6 21.Th4 b5 22.T:b5? Cb6 23.T:b6 D:b6 24.Dd7 Ne5 25.T:h7 (disperare) R:h7 26.D:f7+ Ng7 27.Nf6 Da7 și albul cedează.

Hort — Ciocâltea, Tel Aviv, 1975.

1.d4 c5 2.d5 e5 3.e4 d6 4.Nd3 Cf6 5.c4 Ne7. Uneori Apărarea Benoni apare sub această formă cu centrul închis și fără fianchetarea nebunului la g7.

6.Cc3 0—0 7.Cf3 a6 8.0—0 Ce8 9.a3 g6 10.b4 b6 11.Ce1 f5 12.f4 ef4 13.N:f4 Nf6 14.Tc1 g5 15.Nd2 f4. Negrul are mai mult spațiu și a restrîns circulația figurilor albe.

16.Dh5 Ta7 17.Cf3 Cd7 18.h4 Ce5 19.C:e5 de5 20.hg5 N:g5 21.Ne2 Tg7 22.Df3 Nh4 23.Ne1 N:e1 24.Tc:e1 Tf6 25.Dh5 Tf6 26.Tf2 Dd6 27.bc5 bc5 28.Tb1 Cf6 29.Dh4 Tg3 30.Nf3 Th3 și albul cedează.

Gambitul Volga (Blumenfeld)

Gambitul Volga este o continuare mai ascuțită în Apărarea

Benoni. Negrul oferă, cu b5, un pion pentru dezvoltare și obținerea unui centru puternic de pioni.

Prelucrarea acestui sistem se datorează maestrului moscovit Blumenfeld, iar introducerea în practică a fost făcută de Alehin în anul 1922. Vom urmări anumite idei în partide.

Tarrasch — Alehin, Pistyan, 1922

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.c4 c5 4. d5 b5

Albul are de ales între mai multe continuări:

a) 5.Cc3 b4 6.Cb1 d6 7.Ng5 Ne7, cu șanse mai bune la negru;

b) 5.a4 b4 și negrul se dezvoltă cu ușurință;

c) 5.e4 C:e4 6.de6 fe6 7.Nd3 Cf6 8.Cg5! (cu amenințarea 9. Df3 și 9.N:h7 T:h7 10.C:h7 C:h7 11.Dh5+) 8... De7 9.cb5 d5, cu joc complicat;

d) 5.Ng5 h6 (5... bc4 6.e4 Da5 7.Nd2 Db6 8.Cc3 Na6 9. Ce5!) 6.N:f6 D:f6 7.Cc3 b4 8. Cb5 Ca6 9.e4, cu joc mai bun pentru alb;

e) acceptarea gambitului, așa cum s-a jucat în partidă.

5.de6 fe6 6.cb5 d5 7.e3 Nd6 8.Cc3 0—0 9.Ne2 Nb7 10.b3 Cbd7 11.Nb2 De7 12.0—0 Tad8

Negrul are un apreciazabil avans de dezvoltare și un centru puternic de pioni.



Diagrama 461

13.Dc2 e5 14.Tfe1 e4 15.Cd2 Ce5 16.Cd1 Cfg4 17.N:g4 (17. Cf1 Cf3+!) 17... C:g4 18.Cf1 Dg5 19.h3 Ch6 20.Rh1 Cf5 21. Ch2. Apărarea albului este foarte dificilă. Mutările albului au fost forțate, iar acum aceasta este singura posibilitate de a apăra cîmpul g2, cu Tg1.

21... d4! 22.Nc1 (22.ed4? e3!) 22... d3 23.Dc4+ Rh8 24.Nb2 Cg3+! 25.Rg1 (25.fg3? D:g3! 26.Cf3 ef3, urmat de mat) 25... Nd5 26.Da4 Ce2+ 27.Rh1 Tf7 28.Da6 h5 29.b6 Cg3+ (29... ab6 30.T:e2 de2 31.D:e2 și albul intervine cu dama în apărare) 30.Rg1 ab6 31.D:b6 d2! 32. Tf1 C:f1 33.C:f1 Ne6 34.Rh1 N:h3 35.gh3 Tf3 36.Cg3 h4 37. Nf6. O ultimă încercare, fără succes. 37... D:f6 38.C:e4 T:

h3♣ (desigur, nu 38... D:a1 39.D:d8♣ cu şah etern). Albul cedează. La 39.Rg1, Nh2♣ cu câştigul damei, sau 39.Rg2 Df3♣ urmat de mat.

Tal — Diaz, Biel, 1976

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4. Cf3 bc4 5.Cc3 d6 6.e4 Cbd7 7. N:c4 g6 8. 0—0 Ng7 9.Te1 0—0 10.Ng5 h6 11.Nf4 g5 12.Nc1 Cg4 13.Ne2 Cge5 14.Cd2 Dc7 15.Cf1 c4 16.Cc3 Cc5 17.C:c4 C:e4 18.C:e4 C:c4 19.Dc2 Da5 20.N:g5 Ca3 (20... hg5 21.C:g5, cu ameninţarea 23.Dh7 mat) 21.ba3 N:a1 22.T:a1 hg5 23.C:g5 f5 24.Dd3 e5 25.de6 De5 26. Td1 Rg7 27.Dc4 Tb8 28.Dc7+ Rg6 29.Dh7+ Rf6 (29... R:g5 30.f4+ R:f4 31.Dh4♣ Re3 32. Df2+ Re4 33.Df3 mat; sau 30... D:f4 31.Dg7+ Rh4 32. g3+!) 30.e7 Te8 31.Df7+ R:g5 32.D:e8 D:e2 33.Dg8+ Rf6 (33... Rh6 34.T:d6+ Rh5 35. Dg6 Rh4 36.Dh6♣ Dh5 37. Td4+ f4 38.g3+) 34.Df8♣ Rg5 35.h4♣ şi negrul cedează.

Ree — Sax, Malta, 1980

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4. cb5 a6 5.e3 e6 6.Cc3 ed5 7.C:d5 Nb7 8.e4 ab5 9.Ng5 Ne7 10.C:e7 D:e7 11.f3 0—0 12.N:b5 d5 13.Cc2 de4 14.fe4 De5 15. Dc1 C:e4 16.Nf4 De6 17. 0—0 Cc6 18.Nc4 Dg6 19.Cg3 Cd4 20.Nd3?? C:g3! Albul cedează (21.N:g3 D:d3; 21.N:g6 Ce2♣)

Apărarea olandeză

Acastă apărare propune la 1. d4 controlul asupra cîmpului e4 prin mutarea 1...f5. Sistemul a fost elaborat de maestrul olandez Stein în lucrarea *Nouvel essai sur le jeu des échecs* (1789) şi a fost aplicat cu succes în practică de mari maeştri, printre care campionii mondiali Alehin, Euwe, Botvinnik. Deşi nu se întâlneşte foarte frecvent în turnee, acest sistem prezintă mijloace de luptă dinamică, cu şanse de ambele părţi.

1.d2-d4 f7-f5

Dintre diversele moduri de dezvoltare vom urmări câteva variante principale.

A. Gambitul Staunton

2.e2-e4 f5:e4 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Nc1-g5 Cb8-c6, cu continuări posibile 5.f3 d5 6.fe4 C:e4 7.C:e4 de4 8.d5 Ce5 9.Dd4 Cf7 10.Nh4 e5 11.D:e4 g6 12.g4, cu joc mai bun pentru alb, sau 6.N:f6 ef6 7.fe4 de4 8.C:e4 Ne7, cu şanse aproximativ egale.

B. Varianta clasică

1.d2-d4 e7-e6

Ordinea de mutări prin care negrul evită Gambitul Staunton. Albul poate continua eventual cu 2.e4, intrînd în Apărarea franceză.

2.c2-c4 f7-f5 3.g2-g3 Cg8-f6 4.Nf1-g2 Nf8-e7 5.Cg1-f3 0—0 6. 0—0.



Diagrama 462

Poziție teoretică specifică Apărării olandeze. Dacă negrul continuă cu 6...d5, se ajunge în sistemul Stonewall.

6...d7-d6 7.Cb1-c3 a7-a5

Ambele părți urmăresc înaintarea pionului central: e2-e4 și e6-e5. Albul poate susține înaintarea cu 8.Te1, la care negrul poate opune 8...Ce4, sau cu 8.Dc2. Negrul are la dispoziție 8...Cc6.

8.Dd1-c2 Cb8-c6 9.e2-e4 f5; e4 10.Cc3:e4 e6-e5 11.d4:e5 d6; e5 12.Nc1-e3 Cc6-b4 13.Ce4:f6+ Ne7:f6 14.Dc1-b3 Dd8-e7 15.a2-a3 Cb4-c6.

Poziția oferă șanse de ambele părți.

Ghițescu — Hausner, Zamardi, 1980

1.d4 f5 2.Cf3 Cf6 3.g3 e6 4.

Ng2 Ne7 5. 0—0 0—0 6.c4 d6 7.b3 De8 8.Cc3 a5 9.e3. Mutare mai puțin studiată de teorie. Albul urmărește plasarea damei pe un câmp bun la e2 și numai apoi să treacă la acțiuni în centru sau pe flancul damei.

9...e5?! Continuare interesantă, dar ușor combătută de alb. 10.de5 de5 11.Cb5! Negrul a calculat continuarea 11.C:e5 Nb4! 12.Dd4 c5, cu pierderea unui cal. Acum însă albul câștigă un pion în condiții foarte bune.

11...Ca6 12.C:e5 c6 13.Cd4 (13.Cc3 Nb4!) 13...Ce4 14.Nb2 Nf6 15.Cd3 Cb4 16.C:b4 ab4 17.Dc2 (se amenința 17...c5 cu câștig de figură) 17...h5 18.a3 h4. Negrul sacrifică al doilea pion, încercînd obținerea unor contrașanse pe flancul regelui. 19.ab4 T:a1 20.T:a1 hg3 21.hg3 De7 22.c5 Td8, cu amenințarea 23...C:g3 24.fg3 De3+ și recâștigarea figurii.

23.Dc4+ Rf8 24.Te1. Apărarea împotriva manevrei arătate. 24...Nd7 25.De2 g6 26.Cf3 Ne6 27.N:f6 D:f6 28.Cd4 Nd5. Albul are doi pioni în plus, însă în această poziție blocată, valorificarea avantajului prezintă anumite dificultăți. 29.Ta1 Te8 30. Ta7 Te7 31.Da2 (amenințînd 32. T:b7 T:b7 33.Da8+) 32...Rg7 33.Da1. Schimbul damelor este inevitabil. 32...Rf7 33.N:e4 N:e4 34.Ce2 D:a1 (34...De6 35.

Dh8!) 35.T:a1 g5 36.Cd4 g4 37. Rf1 Nd3+ 38.Re1 Rf6 39.Rd2 Ne4 40.Ta7 Th7 41.Rc3 Th2 42. Ta2 Th1 43.Tb7 Tf1 44.T:b7 T: f2 45.b5 cb5 46.c6 Tg2 47.T:b5 Re7 47.Tc5 și negrul a cedat.

C. Sistemul Stonewall

Plecînd de la poziția din diagrama 462, negrul joacă:

6...d7-d5

Prin aceasta, negrul controlează ferm cîmpul e4 și ține în stăpînire cîmpurile negre cu nebunul. Una dintre continuările principale este:

7.Cb1-d2 c7-c6 8.Dd1-c2

Să urmărim două variante tipice:

a) 8...De8 9.Ce5 Cbd7 10. Cd3 Ce4 11.Cf3 g5 12.b4 Dh5 13.Tb1 Tf6 14.b5 f4 15.gf4 g4 16.Cfe5 Th6 17.h3 gh3 18.Nf3 h2+ 19.Rh1 Dh3 20.Ne3. Negrul nu mai are cum continua atacul, iar avantajul este de partea albului;

b) 8...Ce4 9.Ce5 Cd7 (9... Nf6 10.Cdf3 Cd7 11.Cd3 Cb6 12.c5 Cd7 13.b4 a5 14.Tb1 ab4 15.T:b4; albul este în ușor avantaj) 10.Cd3 Cb6 11.c5 C:d2 12. N:d2 Cd7 13.b4 Nf6 14.Nc3 De8 15.f4 (interzice e5) 15...b6 16. a4. Negrul are suficiente posibilități de apărare. Poziția oferă șanse de ambele părți.

Steiner — Botvinnik, Groningen, 1946

1.d4 e6 2.c4 f5 3.g3 Cf6 4. Ng2 Nb4+ 5.Nd2 Ne7. Cel mai

bine. Dacă albul ar fi apărât șahul cu calul, negrul ar fi continuat liniștit dezvoltarea. Tempoul pierdut cu retragerea la e7 este compensat de mutarea pe care nebunul alb va trebui să o facă, la d2 nefiind locul cel mai potrivit.

6.Cf3 d5 7.Cc3 c6 8. 0—0 0—0 9.Nf4 De8 10.Dc2 Dh5. Luarea pionului din c4 nu prezintă un avantaj pentru negru. În afară de faptul el poate fi re luat cu manevra Ce5, albul poate juca 11.e4, ceea ce constituie principalul său obiectiv.

11.Tae1 Cbd7 12.Cd2. Dominat de ideea, irealizabilă de altfel, a înaintării pionului la e4, albul nu a reușit să închege alt plan de joc. Acum slăbește controlul asupra cîmpului e5, în intenția de a juca f3 și e4.

12...g5 13.Nc7 Ce8 14.Ne5 C:e5 15.de5 f4! Nici acum nu se poate 16.e4, din cauza 16... f3. Poziția albului este foarte grea. Poate ar fi fost bine 16.Dd3, însă albul și-a slăbit și mai mult apărarea cu 16.gf4. A urmat 16...gf4 17.Cf3 Rh8 18.Rh1. Nici acum nu este posibil 18.e4 (sau e3) deoarece după 18... Tg8 19.Rh1, urmează 19...T:g2 20.R: g2 Dg4+ 21.Rh1 D:f3+ și negrul câștigă.

18...Cg7 19.Dc1 Nd7 20.a3 Tf7 21.b4 Tg8 22.Tg1 Cf5. Albul a trebuit să asiste la concentrarea figurilor negre fără să aibă

mijloace de combatere. Acum nu se poate nici 23.D:f4, din cauza 23... Cg3+.

23.Cd1 Tfg7 24.D:f4. Fără folos 24... Tg4 25.Dd2 Ch4 26. Ce3 C:f3 27.ef3 Th4 28.Cf1 Ng5 și albul a cedat. Matul nu poate fi apărat după 29... Nf4.

D. Varianta Leningrad

Șubă — Bielaiazi, Pernik, 1978

1.e4 f5 2.g3 Cf6 3.Ng2 g6 4. Ce3 Ng7 5.d4 0—0 6.Cf3 d6 7. 0—0 Cc6 8.d5



Diagrama 463

A rezultat poziția teoretică a variantei Leningrad. Negrul poate continua cu 5... Ce5, după care teoria recomandă 9.C:e5 de5 10.e4 e6 11.Db3 ed5 12.cd5 Ce8 13.f4 Cd6 14.fe5 N:e5 15.Nh6 Te8 16.Ne3 a6 17.Te1 De7 18. Nc5 Dg7, cu șanse egale. Sau, ca în partidă:

8... Ca5 9.Cd2. Una dintre căile mai puțin recomandate. Continuarea logică este 9.Dd3, care apără pionul din c4 și sprijină înaintarea e4. De exemplu: 9.Dd3 c5 (altfel se pierde calul cu b4) 10.Nd2 a6 11.Tac1 Nd7 12.b3 Tb8 13.e4 b5 14.e5, cu avantaj pentru alb.

9... c5 10.Dc2 e5 11.de6 N: e6 12.b3 d5 13.cd5 C:d5 14.Nb2 Cb4 15.Dc1 Tc8 16.Td1 De7? Era mai bine 16... De8 17.Ca4, cu joc complicat.

17.a3! Df7?

Nu putem trece sub tăcere comentariile făcute de Șubă în „Revista română de șah“, care dezvăluie modul său original de gândire: „După mai bine de o oră de gândire, maestrul iugoslav face o mutare care pierde repede. Desigur, negrul a trebuit să examineze multe variante, în majoritatea lor pierzând o figură, de exemplu: 17... Tfd8 18.ab4 cb4 19.Cd5 T:d5 20. D:c8+! și albul câștigă; sau 17... C:b3 18.C:b3 N:b3 19.ab4 cb4 20.Cd5, cu avantaj pentru alb. Retragerea calului pe c6 ar fi pierdut un pion, iar după 17... Ca6 18.Cd5 Df7 19. N:g7 D:g7 20.Dc2 b5 21.b4! cb4 22.Db1, avantajul este tot de partea albului“.

„Această poziție se pretează la analize foarte bogate, dar timpul limitat de joc nu i-a permis lui Bielaiazi să găsească cea mai bună

continuare... Cititorii s-ar putea întreba dacă eu am calculat toate posibilitățile poziției atunci când am făcut mutarea 17.a3! Desigur că nu, și nu cred că am folosit mai mult de 5 minute înaintea efectuării ei. Atunci cum de mi-am asumat un asemenea risc? Printr-un raționament foarte simplu, asemănător cu cele matematice. Am examinat câteva variante principale și am văzut că totul este în regulă. Apoi se pune problema izgonirii cailor negri care, susținuți de cei doi nebuni, presează puternic pe flancul damei. Încă o mutare cum ar fi 17.c4 și poziția albului ar deveni disperată, lipsită de puncte de sprijin în centru și cu figurile sufocate pe flancul damei. Dar cum s-a întâmplat aceasta? Ar însemna că negrul are avantaj decisiv, fără ca albul să facă o greșeală evidentă, ceea ce pentru un joc închis și în acest stadiu al partidei ar fi de necrezut“.

18.Cb5! C:b3 19.C:b3 N:b3 20.Cd6 Dc6 21.ab4 Tfd8! 22.bc5 N:d1 23.D:d1 T:c5 24.N:g7 T:d6 25.Nd4 Dc4 26.e3. „Bilanțul combinațiilor este evident în favoarea albului, care are doi nebuni puternici pentru turn, iar pionii negri a și b sînt atacați. Execuția este destul de rapidă.“ 26...b5 27.Nf1 Dd5 28.T:a7 Tc8 29.Tg7 ♣ Rf8 30.T:h7 Tcd8 31.Db1! T6d7 32.Db4 ♣ Rg8 33.

Th6 Rf7 34.N:b5 Tb8 35.Th7 ♣ și negrul a cedat.

Cu continuări mai puțin teoretice, se pot revedea partidele Ed. Lasker — Thomas și Robatsch — Jansa.

JOCURI DE FLANC

În această categorie intră deschiderile în care albul nu ocupă centrul cu e4 sau d4, permițînd negrului să-și formeze un centru de pioni. Acest punct de vedere opune școlii clasice principiul controlului de la distanță al centrului, folosind în special fianchetarea nebunilor. Albul își dezvoltă piesele și începe operațiunile în centru la momentul oportun, în funcție de răspunsurile negrului. Dacă negrul întîrzie formarea unui centru de pioni, albul va fi acela care îl va ocupa cu pionii săi. De aici rezultă o mare diversitate a planurilor de joc, precum și dificultatea studierii unor variante concrete.

Deschiderea engleză

Introdusă în practică pe la mijlocul secolului trecut de Staunton și alți maeștri englezi, această deschidere se bucură astăzi de foarte multă popularitate. Datorită elasticității sale,

Deschiderea engleză oferă multiple posibilități strategice și tactice pentru ambele părți. Nu este mai puțin adevărat că pentru practicarea ei cu succes este necesară cunoașterea mai multor deschideri și sisteme de joc, deoarece prin intervertire de mutări se poate ajunge în poziții caracteristice altor deschideri. Să dăm numai exemplul partidelor anterioare Șubă — Velikov, în care a survenit poziția cunoscută a atacului Panov din Apărarea Caro-Kann, sau Șubă — Bielaiași, unde s-a ajuns în poziția teoretică a variantei Leningrad din Apărarea olandeză. Tot atât de ușor se poate intra în scheme din Gambitul damei, Apărarea Grünfeld, Apărarea Nimzovici, Apărarea siciliană.

Începutul care definește deschiderea este 1.c4. Răspunsul negrului poate determina trei grupe principale: 1...c5, 1...e5 și alte mutări. Dată fiind flexibilitatea deschiderii, această grupare este foarte relativă.

A. 1.c2-c4 c7-c5 2.Cb1-c3 Cb8-c6 3.g2-g3 g7-g6 4.Nf1-g2 Nf8-g7

Aceasta este una dintre schemele frecvente de dezvoltare. Jocul poate continua în diferite moduri:

a) 5.Cf3 Cf6 6.0—0 0—0 7. a3 a6 8.Tb1 Tb8. 9.b4 cb4 10. ab4 b5 11.♠b5 ab5 12.d4! d5



Diagrama 464

13.Nf4 Tb6 14.Db3 e6 15.Tfc1, cu joc bun pentru alb. În general, pozițiile simetrice sînt în avantajul albului;

b) 5.e3 e6 6.Ce2 Ce7 7.0—0 0—0 8.d4 cd4 9.C:d4 (sau 9. ed4 d5 10.cd5 C:d5 11.C:d5 ed5 12.Db3 Ng4!) 9...d5 10.cd5 C:d5 11.Te1! C:d4 12.ed4 Db6 13.N:d5 cd5 14.C:d5 D:d4 15. D:d4 N:d4, cu șanse aproximativ egale;

c) 5.e4 e6 6.Cge2 Cge7 7.0—0 0—0 8.d3 d6 9.a3 b6! 10.Tb1 Nb7 11.b4 Dd7 12.Ne3 (12.b5 Cd4 13.C:d4 cd4 14.Ce2 f5!) 12...Cd4 13.Dd2 Te8 14.Nh6 Nh8 15.C:d4 cd4 16.Ce2. Lupta rămîne deschisă. Poziția negrului este multumitoare.

Alte aspecte vor putea fi urmărite în partide.

Portisch — Hübner, Mont-real, 1979

1.c4 Cf6 2.Cc3 c5 3.Cf3 d5 4.cd5 C:d5 5.d4 cd4 6.D:d4 C:c3 7.D:c3 Cc6 8.e4 Ng4 9.Nb5 Tc8 10.Nc3. După simplificările din centru, albul are o dezvoltare mai bună. 10...N:f3 11.gf3 a6 12.Td1 Dc7 13.N:c6+ D:c6 14.Dd4! Albul urmărește mai mult decât obținerea unui final avantajos după schimbul damelor. Negrul întâmpină dificultăți în dezvoltarea flancului regelui și efectuarea rocadei.

14...f6 15.0—0 c5 16.Da7! Ne7 17.Tc1 Dd7 18.T:c8+ D:c8 19.Tc1 Dd7 20.Da8+ Nd8 21.Tc8 Rf7 22.Nb6. Planul superior al albului îi aduce câștigul calității cu păstrarea posibilităților de atac.

22...N:b6 23.T:h8 Rg6. Șahul 24.Dg8+ este neplăcut. 24.De8+ D:e8 25.T:e8 Nd4 26.b4 Nc3 27.a3 Nb2 28.a4 Na3 29.Tb8 N:b4 30.T:b7 Nc3 31.Rf1 h5 32.Re2 a5 33.f4 cf4 34.Rf3 f5 35.Tb6+ Rg5 36.Tb5 g6 37.e5 Nd2 38.h4+ Rh6 39.Tb7 și, în această poziție de zugzwang, negrul a cedat.

Miles — Adorjan, Riga, 1979

1.Cf3 Cf6 2.c4 c5 3.g3 b6 4.Ng2 Nb7 5.0—0 e6 6.Cc3 Ne7 7.d4 cd4 8.D:d4 d6 9.b3 0—0 10.Na3 Ca6 11.Tfd1 Ce5 12.Tac1 a6 13.b4 Ccd7 14.Nb2 Db8 15.Cd2 N:g2 16.R:g2 Tc8 17.f3 b5 18.cb5 ab5 19.Dd3 Ce5!

Negrul mobilizează figurile pe flancul regelui și invită pe alb la continuarea care urmează: 20.D:b5 Da7! 21.e4. Forțat, altfel albul nu are unde retrage dama după 21...Tcb8. Acum dama neagră pătrunde în dispozitivul advers.

21...De3 22.Df1. La 22.De2 D:e2 23.C:e2 T:c1 24.T:c1 Cd3! negrul recâștigă cel puțin pionul cedat.

22...g5. Cu o mutare de atac, negrul își asigură și o ieșire pentru rege. Poziția albului a devenit critică. Negrul amenință 23...g4 24.f4 (24.fg4 Cf:g4! eventual urmat de 25.Dh6) 24...Cd3 25.Cc4 Df3+ 26.D:f3 gf3+ 27.R:f3 C:c1 28.Cb6 T:c3+ 29.N:c3 T:a2, cu mare avantaj. Este greu de găsit o soluție pentru alb. Poziția se pretează la multe analize. De exemplu, cum ar fi continuat negrul atacul după 23.a3, care permite 23...g4, sau 23.g4, care cedează câmpul f4 pentru un cal negru (Ce5-g6-f4) Albul recurge la o cale tactică, dar aceasta se va solda tot în favoarea negrului.

23.Tc2 T:a2 24.Cd5 T:c2. La alegere. Albul câștigă și în varianta 24...ed5 25.T:c8+ Rg7 26.Nc1 de4 27.fe4 D:e4+ 28.Rg1 T:d2 29.N:d2 Cf3+ 30.Rf2 Cg4+.

25.C:e3 Tc:b2 26.De2 g4 27.f4 C:e4 28.Cef1 C:d2 29.T:d2

T:d2 30.C:d2 Cf3 31.De4 T:d2+ 32.Rf1 Nf6 și albul a cedat.

Gheorghiu — Panno, Sao Paulo, 1979

1.e4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 b6 4.e4 Nb7 5.e5 Cg4 (5...Ce4? 6.Ce2, urmat de 7.d3) 6.h3 Ch6 7.d4 cd4 8.C:d4 g6 9.Nf4 Cc6 10.Cf3 Cf5 11.Dd2 Tc8 12.Ne2 Ng7 13.Td1 Ca5 14.b3 N:f3 15.N:f3 Cc6 16.N:c6. Schimbul acestui cal mărește avantajul de dezvoltare al albului.

16...dc6 17.De2 De7 (17...Cd4 18.De4 c5 19.Ce2, cu avantaj) 18.0—0 0—0 19.g4 Ch4 (19...Ch6 20.De4!) 20.Ng3 g5 (20...N:e5 21.N:e5 D:e5 23.D:e5 Cf3+ 24.R:g2 C:e5 25.f4, cu câștigul calului) 21.e6 Ne5 (21...Db7 22.Td7!) 22.Td7 N:g3. Negrul sacrifică dama pentru turn și nebun, ca singură șansă tactică. 23.T:c7 N:c7 24.ef7+ R:f7 25.Ce4 h6 26.Cg3 Ne5 27.Cf5 C:f5 28.D:e5 Ch4 29.f4 Re8 30.De6 și negrul cedează.

B. 1.c2-c4 e7-e5 2.Cb1-c3 f7-f5 3.g2-g3 Cb8-c6

O variantă interesantă este 3...d6 4.d4 e4 5.f3! Cf6 6.Ng2 ef3 7.ef3 g6 8.Cge2 Ng7 9.0—0 0—0 10.Ne3 Te8 11.Dd2 Cbd7 12.Tad1 Cb6 13.b3 Nd7 14.d5 c6 15.Cf4 a6 16.Rh1 c5 17.Ce6 N:e6 18.de6 T:e6 19.N:c5 Ce8 20.Ng1, cu poziție avantajoasă pentru alb.

4.Nf1-g2 Cg8-f6 5.e2-c3 Nf8-e7 6.d2-d4



Diagrama 465

Albul a atacat pionul e5 și va face rocade mică după Cge2. Dacă negrul joacă 6...e4, albul poate deschide coloana „f” cu f2-f3.

În partida Gufeld — Konstantinopolski, 1957, s-a jucat: 6. Cge2 0—0 7.0—0 d6 8.Cd5 C:d5 9.cd5 Cb8 10.d3 De8 11.Nd2 Cd7 12.Tc1 Nd8 13.b4 Cf6 14.Cc3 Nd7 15.Db3 Tc8 16.b5 și albul a obținut avantaj de spațiu pe flancul damei.

6...e5-e4 7.f2-f3 0—0

Dacă albul acceptă sacrificiul de pion, negrul preia inițiativa: 8.fe4 fe4 9.C:e4 C:e4 10.N:e4 Nb4+ 11.Nd2 De7.

8.Cg1-e2 Ne7-b4 9.0—0 Nb4:c3 10.Ce2:c3 e4:f3 11.Dd1:f3

d7-d6 12.Nc1-d2 Nc8-d7 13. Ta1-e1 Dd8-e8 14.Df3-d1

Albul a obținut o poziție promițătoare. După plasarea în centru a turnului din a1, dama se întoarce pentru a sprijini acțiunea de slăbire a poziției negrului pe flancul damei. După 14... Dg6, în partida contra lui Simaghin (1953), Botvinnik a continuat astfel: 15.Cd5 C:d5 16.cd5 Ce7 17.Db3 b6 18.Tc1 Tc8 19.Tc3! cu presiune pe câmpul c7.

Timman — Karpov, Montreal, 1979

1.c4 Cf6 2.Cc3 e5 3.Cf3 Cc6 4.e3 Ne7 5.d4 cd4 6.C:d4 0—0 7.C:c6 bc6 8.Ne2 d5 9.0—0 Nd6 10.b3 De7 11.Nb2 dc4 12.bc4 Tb8 13.Dc1 Cg4 14.g3 (14.h3 De5!). Acum este posibil 14... C:h2 15.R:h2 Dh5+ 16.Rg1 N:g3 17.fg3 D:g3 cu șah etern. Negrul pregătește însă acest sacrificiu în condiții mai avantajoase.

14... Te8 15.Cd1 C:h2 16.c5 (16.R:h2 Dh4+ 17.Rg1 N:g3 18.fg3 D:g3+ 19.Rh1 Te6, cu mat imparabil).

16... Cf1 17.cd6 C:g3! Aceasta este cheia combinației. La 18.de7, urmează 18... C:e2+ și 19... C:c1.

18.fg3 D:d6 19.Rf2. Ceva mai bine era 19.Rg2. De altfel, câștigul este numai o chestiune de tehnică pentru negru.

19... Dh6 20.Nd4 Dh2+ 21. Re1 D:g3 22.Rd2 Dg2 23.Cb2

Na6 24.Cd3 N:d3 25.R:d3 Tbd8 26.Nf1 De4+ 27.Rc3 c5! 28.N:c5 Dc6 29.Rb3 Tb8+ 30.Ra3 Te5 31.Nb4 Db6 și albul cedează.

Iusupov — Kuzmin, Vilnius, 1980/81

1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Cf3 Cc6 4.g3 Nb4 5.Cd5 a5 6.Ng2 0—0 7.a3 Nc5 8. 0—0 d6 9.Cc3 h6 10.d3 Ne6 11.Nd2 Te8 12.Tc1 Dd7 13.Ca4. Până acum nici una dintre părți nu a trecut la ostilități, situație întâlnită de multe ori în Deschiderea engleză. Se fac întâi manevre poziționale, așteptând momentul potrivit pentru începerea unei acțiuni.

13... Nh3 14.e3 N:g2 15.R:g2 Na7 16.Cc3 Ce7 17.b4 Cg6 18.ba5 Nc5 19.Cd5 Ch7 20.Tb1 Tab8 21.d4 e4! 22.Cg1 Na7 23.f4 ef3 24.D:f3 Cg5 25.Df5 Dc6 26.Cf3. Albul urmărește eliminarea calului din g5 care apără câmpul f7. Nu merge 26.h4 Ce7 27.Df2 C:d5 28.c:d5 D:d5+!

26... Ce4 27.Tbc1 Te6 28.Nb4 Tbe8 29.Cd2 Cg5 30.h4 Ce7 31.Df2 C:d5 32.cd5 D:d5+ 33.e4 T:e4! 34.C:e4 T:e4 35.Rh2 N:d4 36.Tcd1 Th4+ 37.gh4 Ne5. Lovitura de grație. 38.Dg3 Dc4 și albul cedează.

Se vor revedea ca exemple partidele Botvinnik — Portisch, Csom — Iusupov, Botvinnik — Reshevsky.

C. În această grupă răspunsurile negrului pot fi diferite. Să urmărim una dintre variante.

1.c2-c4 Cg8-f6 2.Cb1-c3 e7-e6
3.Cg1-f3 Nf8-b4 4.Dd1-c2 c7-c5
5.a2-a3 Nb4-a5.

5...N:c3 6.D:c3 b6 7.e3 Nb7
8.Ne2 0—0 9. 0—0 d6 duce la o
poziție ceva mai bună pentru alb.
6.e2-e3 d7-d5 7.Cc3-a4!

Albul stă ceva mai bine. Apărarea pionului din c5 pune anumite probleme negrului. La 7.b6 poate urma 8.Tb1 Ca6, supraveghind cîmpul b4. 9.cd5 C:d5 10. Nb5 Rf8. Dacă negrul apără cu 7.De7, după 8.Tb1, nu mai poate opri înaintarea pionilor albi pe flancul damei.

Șubă — Kirov, Pernik, 1978
1.c4 Cf6 2.Cc3 d5 3.cd5 C:d5
4.g3 g6 5.Ng2 C:c3 6.bc3 Ng7
7.h4!? Cu 7.d4, acum sau după
Cf3 și Ng2, se intră în cunoscuta poziție din Apărarea Grünfeld, ceea ce albul vrea să evite, pentru a-l scoate pe adversar din teorie. Pentru interpretarea acestei poziții să dăm cuvîntul lui Șubă, ale cărui observații sînt tot atît de interesante ca și partidele sale: „Botvinnik recomandă aici, în urma cîtorva partide jucate în această variantă împotriva lui Smîslov, următoarea secvență: 7.Tb1! Cd7 8.Cf3! 0—0 9. 0—0 e5 10.d4! c6 11.e4 cu avantaj pentru alb. Renunțînd la aprecierea categorică și exageratele semne de exclamare atașate de Botvinnik unor simple mutări de dezvoltare și, mai curînd, punînd sub semnul îndoie-

lii mutarea negrului 9...e5?! vom fi mai aproape de adevăr. Linii acceptabile pentru negru dau 9...Cb6, urmat de 10.Nd7, controlînd cîmpurile slabe a4 și c4 din lagărul albului. În cazul cînd albul joacă d2-d4, negrul va pregăti lovitura c7-c5, iar dacă albul joacă pe structura c4-d3, negrul va pune nebulul pe c6, pregătind înaintarea e7-e5-e4“.

7...h6 8.Db3 Cd7 9.Ch3 0—0 10.Cf4 a5 11.Na3 a4 12. Dc2 Cb6 13.Tb1. „Cu amenințarea pozițională c4, după care cîmpul d5 este în stăpînirea albului, mutarea c6 atrăgînd o nouă slăbiciune la b6 și pionul înapoiat b7. Este interesant cum o mutare laterală ca 10...a5 poate îngreuna lupta pentru controlul centrului.“

13...Cc4 14.Nb4 e5!? „Acest sacrificiu de calitate este cea mai bună șansă practică, deoarece după 14...Te8 15.d3 e5 16.Cd5 negrul, supus unor prozaice presiuni pe flancul damei, ar fi fost lipsit de contrajoc“.

15.N:f8 N:f8 (15...D:f8 16. Tb4, fără compensație pentru calitate).

16.Dd3 Cd6 17.Cd5 Ne6 18. c4 e4 19.Dc3! Ng7 20.Dc1! C:c4? „Manevrele damei albe au avut ca scop menținerea controlului pe cîmpul a3 și împiedicarea acestui sacrificiu. După 20...b5, negrul avea încă resurse pentru a complica jocul.“

21.Cf4 Dd4 22.T:b7 C:d2 23. C:e6 fe6 24.Tc7 Td8 25.Tc8 T: c8 26.D:c8 Rh7 27.h5 g5 28. Dc2 Rg8 29.e3 Db4 30.Re2 Nc3 31.Tc1 Db5+ 32.Rd1 Nb4 33. Dc8 Rf7 34.Tc7+ Rf6 35.Dh8+ Rf5 36.Nh3+ g4 37.Tf7+ Rg5 38.Dg7 și „Nino Kirov a cedat, scăpindu-mă de dilația matului pe g4!” (D:g4 sau N:g4).

Vaganian — Taimanov, Moscova, 1981

1.Cf3 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4. Ng2 dc4 5.Da4 Nd7 6.D:c4 Nc6 7.Cc3 Cbd7. De observat că, dacă albul ar juca acum d4, s-ar ajunge în poziția caracteristică din Deschiderea catalană.

8.c4 Nc7 9.0—0 0—0. 10.Te1 Cb6 11.De2 Nb4 12.d3 Ca4 13. Dc2 De8 14.Ce5 C:c3 15.bc3 Na4 16.Db2 Na5 17.Cc4 Nb6 18.Ng5 Cg4 19.C:b6 ab6 20.e5 Ta5 21.Nf4 Nc6 22.De2 f5 23. ef6 C:f6 24.D:e6+ D:e6 25.T: e6 N:g2 26.R:g2 Cd5 27.Nd2 Ta3 28.Te5 c6 29.c4 Td3 30.Te2 Cf6 31.Nc3 Te3 32.Te1 T:c1 33.N:c1 Ta8 34.Te7 Ta2 35.Ne3 b5 36.cb5 Cd5 37.Te5 Cc3. Remiză.

Timman — Sax, Rio de Janeiro, 1979

1.Cf3 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cd5 C:d5 5.Da4 Cc6 6.Ce5 Cdb4 7.a3 Ng7 8.ab4 N:e5 9. b5 Cb8 10.e3 Ng7 11.d4 0—0 12.Ne2 c6. Negrul are dificultăți în dezvoltarea flancului damei. 13. 0—0 cb5 14.D:b5 Cc6

15.Nf3 a6 16.Db3 Dd7 17.Td1 Tb8 18.Nd2 b6 19.Tdc1 Nb7 20. Cd5 Dd8 21.Da3 Rh8 (se amenința 22.T:c6 N:c6 23.C:e7+) 22.Cb4 C:b4 23.N:b7 a5 24.Nf3 e5 25.N:b4 ab4 26.D:b4 cd4 27. Td1 Dh4 28.Ta7 Ne5 29.h3 Df6 30.ed4 Df4. În poziție mai slabă și cu un pion mai puțin, negrul caută să obțină contrajoc prin manevre tactice.

31.Td7 Nc7. Negrul amenință 32... Dh2+ 33.Rf1 Tbe8 34. g3 (34.Te7? Nd6!) 34... Dh3! Se ia în considerare continuarea 31... Tbe8, la care albul nu are altceva decât 32.g3 D:f3 33.de5 T:e5 cu remiză probabilă.

32.Rf1! Tbe8 33.Te1! Surprinzător cât de simplu a rezolvat albul situația. Acum atacul negrului s-a diluat și este zadarnică pătrunderea damei la h2.

33... Dh2 34.Te4 Dh1 35.Re2 Db1 36.Tde7 Tc8?? 37.T:c7 și negrul a cedat. Negrul ar fi putut juca întâi 36.Dc2+, dar, neatenț, a pierdut o figură. Oricum, șansele de remiză ar fi fost și așa slabe. Pionul liber în plus al albului poate decide partida.

Smîslov — Sunyê, Las Palmas 1982

1.c4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Cc3 Nb4 4.Dc2 0—0 5.a3 N:c3 6.D:c3 b6 7.e3 Nb7. Se poate observa cum negrul adoptă linia de joc din Apărarea Nimzovici. Albul nu a jucat însă d4, păstrînd caracte-

risticile Deschiderii engleze. 8. Nc2 d6 9.b4 Cbd7 10.Nb2 De7 11.0—0 e5 12.d3 h6 13.Ch4 d5 14.cd5 C:d5 15.Dc4 Tfd8 16. Nf3 c6 17.Cf5 Df6 18.Cg3 a5 19.Tfc1 De7 20.Cf5 Df6 21.Ne4 De6 22.N:d5 D:f5 23.Ne4 Df6 24.f4 De7 25.fe5 C:e5 26.Dc3 f6 27.Db3+ Rh8 28.N:e5 fe5 29. Tf1 a4 30.Df7 D:f7 31.T:f7 Tab8 32.b5 cb5. Negrul este obligat la sacrificiul de figură. La retragerea nebunului, albul câștigă ușor. Negrul are însă o anumită compensație în pioni, pe care va căuta să-i valorifice.

33.N:b7 T:d3 34.Nc6 b4 35. ab4 b5 36.Taf1 T:e3 37.Tf8+ T:f8 38.T:f8+ Rh7 39.N:b5 a3 40. Nc4 Tc3 41.Nd5 și negrul a cedat.

Alt exemplu poate fi urmărit în partida Șubă — Zadrîma.

Deschiderea Reti (Sistem Reti)

Această deschidere prelucrată și introdusă în practică începând cu anul 1923 de Richard Reti aplică mai pregnant ideea controlului de la distanță al centrului cu nebunii și întârzierea atacului asupra centrului de pioni al negrului. Sistemul Reti duce la o luptă pozițională complexă. Acțiunile în centru se desfășoară de obicei mai târziu, astfel încât negrul are posibilitatea unei dez-

voltări mulțumitoare. Jocul nu este însă lipsit de subtilități, mai ales datorită structurii mobile de pioni.

1.Cg1-f3 d7-d5 2.c2-c4

Acesta este începutul caracteristic al deschiderii. Negrul poate lua pionul din c4 sau apăra la d5 cu Cf6 sau e6, pentru ca în cazul schimbului pe d5 să rămână cu un pion central la d5.

2...c7-c6 3.b2-b3 Cg8-f6 4. Nc1-b2 Nc8-f5 5.g2-g3 e7-e6

Negrul poate alege și o altă dezvoltare, prin g7, opunând nebunul său pe diagonală mare neagră.

6.Nf1-g2 Cb8-d7

Albul va continua cu rocada, apoi va căuta să submineze pionii negri. Negrul poate alege o continuare cu Nd6, în sprijinul înaintării e6-e5. Jocul oferă perspective ambelor părți.

Reti — Rubinstein, Karlovy Vary, 1923.

1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 3.Ng2 g6 4.c4 d4 5.d3 Ng7 6.b4 0—0 7. Cbd2 c5 8.Cb3! Albul va câștiga în condiții bune pionul din d4, în schimbul pionului lateral din b4.

8...cb4 9.Nb2 Cc6 10.Cb: d4 C:d4 11.N:d4 b6 12.a3 (12. Cd2? D:d4 13.N:a8 Cg4 și negrul recâștigă calitatea cu avantaj) 12...Nb7 13.Nb2 (13.ab4 N:f3 14.N:f3 14.N:f3 D:d4 15. N:a8 Cg4!) 13...ba3 14.T:a3. Centrul de pioni al negrului a

dispărut și foarte curînd albul va stăpîni în mod ferm centrul cu pionii săi.

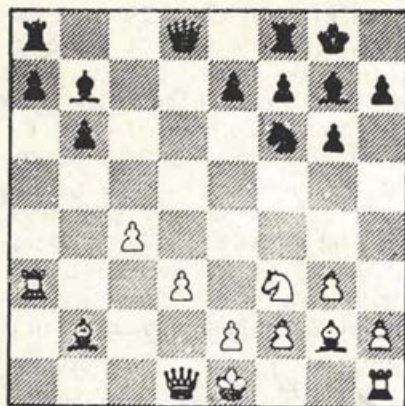


Diagrama 466

14... Dc7 15.Da1. Mutare tipică în această deschidere. De la a1, dama exercită un control pe diagonala mare și pe coloana „a”. 15... Ce8 16.N:g7 C:g7 17. 0—0. (17.T:a7? T:a7 18.D:a7 Ta8!) 17... Ce6 18.Tfb1. Acum se amenință luarea pionului din a7. 18... Nc6 19.d4 Ne4 20.Td1 a5. Negrul apără o slăbiciune, creîndu-și alta la b6.

21.d5 Cc5 22.Cd4 N:g2 23. R:g2 Tfd8 24.Cc6. Amîndoi caili au ocupat cîmpurile tari. Spre deosebire de calul alb, cel negru nu are obiective concrete. 24... Td6 25.Te3 Te8 26.De5. Amenințarea 27.C:e7 după care negrul trebuie să dea calitatea, alt-

fel urmează mat, obligă 26... f6 și negrul nu mai are posibilitatea minării pionului d6 cu e6.

27.Db2 e5 28.Db5 Rf7 29.Tb1 Cd7 30.f3 Tc8 31.Td3 e4. Un sacrificiu de pion cu încercarea de eliberare a figurilor și obținerea de contrajoc. 32.fe4 Ce5 33.D:b6 C:c6. La 33... C:d3 34. ed3, masa de pioni albi devine foarte periculoasă.

34.c5! Plecarea obligată a turnului de pe linia a șasea nu mai permite masarea figurilor grele negre pe coloana „c”. 34... Td7 35.dc6 T:d3 36.D:c7+ T:c7 37. ed3 T:c6 38.Tb7+ Re8 39.d4 Ta6 40.Tb6 Ta8 (40... T:b6 41. cb6 Rd7 42.e5 fe5 43.de5 a4 44. e6+ cu câștig). 41.T:f6. Albul câștigă ușor acest final cu trei pioni liberi legați. Totuși s-a mai jucat: 41... a4 42.Tf2 a3 43.Ta2 Rd7 44.d5 g5 45.Rf3 Ta4 46.Re3 h5 47.h4 gh4 48.gh4 Re7 49. Rf4 Rd7 50.Rf5 și negrul a cedat.

Quinteros — Larsen, Mar del Plata, 1981

1.Cf3 d5 2.g3 Cc6 3.c4 d4 4. Ng2 e5 5.0—0 Cf6 6.d3 Nd6 7.Ca3 N:a3 8.ba3 0—0 9.Tb1 Tb8 10.Cd2 Nd7 11.Cb3 De7 12.e3

Poziția este caracteristică deschiderii Reti. Albul atacă centrul de pioni înaintat al negrului, pentru ca apoi să domine centrul cu pionii săi.

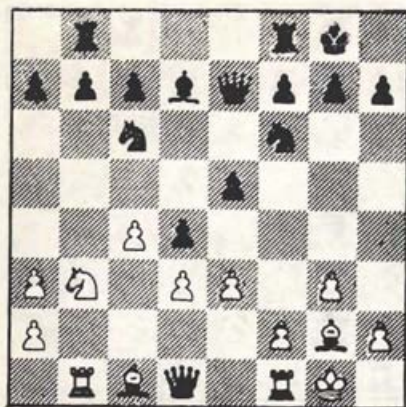


Diagrama 467

12...de3 13.fe3 Tfe8 14.h3 Cd8 15.d4 Nc6 16.d5! Na4 17. e4 Cd7 18.De1 b6 19.Db4 D: b4 20.ab4 Cb7 21.Ne3 Cd6 22. Tbc1 Tec8 23.c5 Cb5 24.Cd2 Ca3 25.c6 Cf8 26.Cb1 C:b1 27.T:b1 a6 28.Tf2 Td8 29.Nf1 Nb5 30. a4 N:f1 31.Tb:f1 f6 32.g4 h6 33.h4 Ch7 34.g5 hg5 35.hg5 b5 36.a5 fg5. Negrul se decide la deschiderea coloanei „f”, altfel calul din h7 nu mai are posibilități să mute. Dar oricum, flancul regelui este supus la atacuri. Albul poate oricând deschide fie coloana „f”, fie coloana „g” și turnurile albe pătrund pe linia a șaptea.

37.Tf7 Tbc8 38.Nb6. Un sacrificiu care pune în valoare forța pionilor. 38...cb6 39.ab6 Cf6 40.T1:f6 gf6 41.Ta7 Rf8 42.b7 Tb8 43.c7 Re7 44.d6+ și ne-

grul a cedat. După 44...R:d6 urmează 45.cd8D+ T:d8 46.Ta8 și albul transformă pionul.

Barczay — Savon, Dubna, 1976

1.Cf3 d5 2.c4 d4 3.b4 c5 4. d3 cb4 5.a3 b3. La 5...ba3 6. N:a3 avansul de dezvoltare al albului compensează pionul sacrificat.

6.Cbd2 Cc6 7.g3 Cf6 8.Ng2 e5 9.0—0 Ne7 10.C:b3 0—0 11. Ce1 Nf5 12.Cc2 Dd7 13.Ng5 Nh3 14.N:f6 N:f6 15.e4 de3 16. N:h3 D:h3 17.C:e3. În spiritul deschiderii ar fi fost 17.fe3, sprijinind formația de pioni în centru.

17...g6 18.Cd5 Ng7 19.Ta2 Tae8 20.Cc5 f5! Negrul a obținut inițiativa și începe atacul pe flancul regelui. 21.C:b7 f4 22. Cd6 f3 23.Ce3. O apărare foarte subredă, dar altă modalitate nu există. Este adevărat că în cazul când calul din e3 este atacat și luat (23...Nh4 24...N:e3) turnul din a2 apără matul. Dar negrul are și alte posibilități.

23...e4! 24.c5. Rezistența este inutilă. Dacă 24.C:e8, poate urma, la alegere, 24...T:e8, 25...Te5 și Th5 sau, simplu, 24...Ce5, urmat de 25...Cg4, cu amenințarea de mat pe h2.

24...Ce5 și albul cedează.

Spre exemplificare recomandăm revederea partidelor Botvinnik — Donner, Janata — Bojkovici și Capablanca — Lienthal, date anterior.

Deschiderea Nimzovici — Larsen

Introdusă în practică de Nimzovici, prin anul 1920, deschiderea nu s-a bucurat de popularitate. Aceasta i-a adus-o marele maestru danez Bent Larsen. Începînd partida cu 1.b3, urmata de fianchetarea nebunului la b2, albul urmărește stăpînirea diagonalei a1-h8 și controlul sau presiunea pe cîmpul e5. Dezvoltarea urmează principiile jocurilor de flanc, cu întîrzierea ocupării centrului și atacul ulterior al centrului negrului. Fiînd un sistem mobil, se poate ajunge ușor în alte deschideri, în special engleză.

Vom urmări în partida următoare cum se rezolvă practic această deschidere. Un alt exemplu îl constituie partida Larsen — Spasski, dată anterior.

Bagirov — Grigorian, URSS, 1976

1.b3 Cf6 2.Nb2 g6 3.e4 d6 4.g3 Ng7 5.Ng2 0—0 6.Ce2 e5 7.0—0 Ch5 8.d4 Cbd7 9.Cd2 De7 10.f4 (diagrama 468).

Albul a realizat ideea deschiderii, presiunea asupra punctului e5.

10...ed4. La 10...ef4, albul obține mai ușor avantaj în centru cu 11.gf4 f5 12.e5, sau 10...f5 11.ef5 gf5 12.de5 de5 13.Cc4.

11.N:d4 f5 12.N:g7 C:g7 13.Cc3 Cf6 14.Te1 Dd8 15.Cc4, în



Diagrama 468

scopul înaintării e4-e5. 15...fe4 16.C:c4 C:e4 17.N:e4 Tb8 18.Dd4 b6 19.Nd5+ Rh8 20.Te3 c5 21.Dc3 b5 22.Tae1! Retragerea calului întîrzie intrarea turnurilor pe linia a șaptea sau a opta. 22...Df6 23.D:f6 T:f6 24.Te8+ C:e8 25.T:e8+ Rg7 26.Tg8+ Rh6 27.Ce3 a5 28.h4 a4 29.Rf2 c4 30.b4. Negrul cedează. Nu poate apăra 31.Nf3, 32.g4, 33.g5 mat, decît cu pierderi materiale grave.

Deschiderea Sokolski

Această deschidere a fost prelucrată de teoreticianul bielorus A.Sokolski și experimentată în anul 1923. Sporadic, s-a mai jucat și pînă atunci 1.b4 în primă mutare. Ideea constă în dezvoltarea

tarea rapidă a flancului damei și obținerea de spațiu în această parte.

1.b2-b4 e7-e5

Cu acest răspuns se intră în varianta care ilustrează cel mai bine ideea deschiderii. La 1... d5, este posibilă următoarea continuare: 2.Nb2 Cf6 3.e3 Nf5 4. Cf3 e6 5.c4 Cc6 6.a3 dc4 7.N: c4 Nd3 8.N:d3 D:d3, cu joc egal. Dacă negrul dorește să schimbe pionul din b4 cu 1... a5 sau 1...c5, albul joacă 2.b5 și susține pionul.

2.Nc1-b2 f7-f6

Nu este bună apărarea 2... Cc6 3.b5 Cd4 4.e3! Este posibil însă 2...N:b4 3.N:e5 Cf6 4. c4 0—0 5.e3 d5! și negrul obține cel puțin egalitate.



Diagrama 469

3.b4-b5 d7-d5 4.e2-e3 Nc8-e6 5.d2-d4 e5-e4 6.Cb1-d2 c7-c6 7. a2-a4 Nf8-d6 8.c2-c4 (diagrama 469).

Poziția oferă șanse de ambele părți.

Nikiforovici — Hoi, Minsk, 1963

1.b4 e5 2.Nb2 f6 3.e4 N:b4 4.Nc4 De7 5.Ce2 Ch6 6.Cg3 d6 7.c3 Nc5 8.d4 Nb6 9.a4 a5 10. Db3 Cc6 11.Nd5 Cd8 12.0—0 Nc6 13.f4 Ca rezultat al pionului sacrificat în deschidere, albul a obținut poziție activă. Negrul caută să schimbe figurile pentru a scăpa de presiune. 13... N:d5 14.D:d5 Ta6? Negrul apără nebunul fără a fi necesar, plasând turnul în poziție pasivă. Indicată ar fi fost 14...De6 15. Db5+ Dd7 16.Dd3 0—0.

15.Cd2 De6 16.Db5+ c6? Face parte din planul greșit al negrului, începând cu 14...Ta6. Și acum era bine 16...Dd7.

17.Dd3 0—0 18.Na3 cf4 19. T:f4 Cdf7 20.Tb1 Td8 21.Rh1 (21.Cc4 Ce5!) 21...d5 22.Tbf1 Nc7 23.T4f3 de4. Mai bune șanse ar fi oferit 23...Cg5 24.Te3 N:g3 25.ed5 D:d5 26.T:g3 Rh8.

24.Cd:e4 Ce5 25.Cg5! C:d3 (25...fg5 26.Tf8+!) 26.C:e6 Ce1 27.T:e1 N:g3 28.T:g3 Te8 29.T:g7+ Rh8 30.Te7 T:e7 31. N:e7 Cg8 32.Nf8 h6 33.Tb1. Negrul cedează.

A se revedea și partida Sokolski — Strugaci, dată anterior.

Deschiderea Bird

Practicată de maestrul englez Bird în secolul trecut, deschiderea încearcă prin 1.f4 să aplice schema Apărării olandeze la alb. Asemănător Gambitului Staunton, există replica de gambit 1...e5, propusă de danezul From.

Jocul poate lua la început cursul unei dezvoltări liniștite, de exemplu: 1.f4 d5 2.g3 g6 3.Cf3 Ng7 4.Ng2 c5 5.0—0 Cc6 6.Cc3 Cf6 7.d3 d4 8.Ca4 Cd7 9.c4 0—0



Diagrama 470

Poziția prezintă perspective pentru ambele părți.

Partidele pot lua un aspect mai ascuțit dacă jucătorii propun mai devreme deschiderea luptei sau în varianta de gambit.

Kupreicik — Iusupov, Erevan, 1982

1.f4 d5 2.b3 Ng4 3.Nb2 Cc6 4.g3 e5 5.fe5 f6 6.Nh3?? După această mutare, albul nu va mai putea apăra poziția regelui. După 5.ef6 C:f6 6.Ng2 Nc5 7.d4, nu se vede cum ar fi putut obține negrul avantaj.

5...N:h3 6.ef6 C:f6. Probabil că albul a avut în vedere 6...Ng4 7.fg7!

8.C:h3 Nc5 9.e3. Și aici era mai bine 9.d4. 9...d4! 10.e4 0—0 11.d3 Nb4+ 12.Cd2 Cd5! 13.Dh5. (13.ed5 expune la un atac puternic) 13...Ce3 14.Re2 g6 15.Dh6 (ceva mai bine era 15.Dg5) 15...Dd7 16.Dh4 N:d2 17.R:d2 Ce5 18.Cg5 Tf2+ 19.Rc1 C:d3+ 20.Rb1 C:b2. Albul cedează.

Neumann — Larsen, 1966

1.f4 e5. Gambitul From. 2.fe5 d6 3.ed6 N:d6 4.Cf3 Cf6 5.d4 0—0 6.Ng5 Te8 7.Dd3 Cc6 8.a3 h6 9.Nh4? (9.N:f6 D:f6 10.e4 Nf5 11.Cc3 Dg6 12.Cd2 N:e4 13.Cd:e4 f5, cu eventuală egalare) 9...g5! 10.Nf2 Ce4 11.h3 Nf5 12.Dd1 Nf4 13.g4 C:f2 14.R:f2 Ne3+ 15.Rg2 C:d4! 16.gf5 (16.C:d4 Ne4+ 17.Rh2 Dd6 mat) 16...C:f3 17.D:d8 Ch4+ 18.Rg3 Ta:d8 19.Cc3 C:f5+ 20.Rg2 Td2 21.Te1 h5 22.Cd1 Nb6 23.Rh2 Te:e2+ 24.N:e2 T:e2+ 25.Cf2 T:f2+ 26.Rg1 Te2+ 27.Rf1 Cg3 mat.

REZOLVAREA EXERCITIILOR

Capitolul I

1. diagrama 43. Albul poate face numai rocada mică, pentru că nebunul negru supraveghează cîmpul d1 peste care ar trebui să treacă regele pentru a face rocada mare. Negrul poate să facă rocada mică sau rocada mare la alegere.

2. diagrama 44. Regele poate muta la f4, cu atac asupra pionului negru din f5; pionul din a2 poate muta la a3 sau la a4 cu atac asupra pionului negru din b5; pionul din b3, la b4; pionul din c4 poate lua la b5 sau la d5 sau poate muta la c5 cu şah; pionul din d4 nu poate muta; pionul din g5 poate muta la g6 sau poate lua en passant pionul de pe coloana „f”, plasîndu-se pe cîmpul f6; pionul din h2 poate muta la h3 sau la h4.

3. diagrama 45. 1.Tc1 Rb5 2.Rd5 Rb4 3.Rd4 Rb3 4.Rd3 Rb2 5.Tc4 Rb3 6.Rd4 Rb2 7.Tb4 Ra3 8.Rc3 Ra2 9.Tb8 Ra1 (9...Ra3 10.Ta8 mat) 10.Rc2 Ra2 11.Ta8 . Dacă 1...Rb7, 2.Rd6 Rb6 3.Tb1 Ra6 4.Rc5 Ra7 5.Rc6 Ra8 6.Rc7 Ra7 7.Ta1 mat.

4. 1.Ta5 Rc4 2.Rf2 Rb4 3.Th5 Rc4 4.Rc3 Rb4 5.Rd3 Rb3 6.Tb5+ Ra4 7.Rc4 Ra3 8.Tb8 Ra2 9.Rc3 Ra1 10.Rc2 Ra2 11.Ta8

1.Te8 Rd5 2.Rf3 Rd6 3.Re4 Rd7 4.Te5 Rd6 5.Rd4 Rc6 6.Td5 Rb6 7.Tc5 Rb7 8.Rd5 Rb6 9.Rd6 Rb7 10.Tc6 Rb8 (10...Ra7 11.Rc7 Ra8 12.Ta6) 11.Tb6+ Rc8 12.Tb1 Rd8 13.Tb8

5. diagrama 46. 1.Ta8+ R:a8 2.T c8 mat.

6. diagrama 47. 1.Db7 Rg8 2.Rg2 Rf8 3.Rf3 Rg8 4.Rf4 Rf8 5.Rf5 Rg8 6.Rf6 Rh8 7.Dg7 mat.

Sau 1.Dg1 Rh7 2.Rh2 Rh8 (2...Rh6 3.Dg8 Rh5 4.Rg3 Rh6 5.Rf4 Rh5 6.Dh7 mat) 2...Rh8 3.Rh3 Rh7 4.Rh4 Rh8 5.Rh5 Rh7 6.Dd4 Rg8 7.Rg6 Rf8 8.Dd8 mat.

7. diagrama 48. 1.h5 g:h5 2.e5 f:e5 3.f5 h:g4 4.f6 și va transforma pionul în damă cu șah. Dacă 1...g5 2.e5 f:e5 (2...f5 3.g:f5 e:f5 4.e6 și transformă cu doi timpi înaintea negrului.

8. a) Cg1-f3-e5-d7-b6-a8 b) Cg1-f3-g5-f7-h8

9. a) patru mutări. b) negrul transformă întâi pionul, dar albul face damă cu șah și apoi va captura dama neagră.

10. Regele negru nu este în pătrat. Dacă mută albul, pionul se transformă; dacă mută negrul, regele intră în pătrat, oprind transformarea.

11. 1.R:h4 Rf4 — remiză (poziția 33)

12. Da. 1...Rb5 2.Rg5 Rc6 3.Rf6 Rd7 4.Rf7 (poziția 39, cu negrul la mutare)

13. Albul câștigă, analiza la poziția 40

14. Albul la mutare câștigă, poziția 40. Negrul la mutare, albul câștigă — poziția 39 cu negrul la mutare.

15. 1.Rb5 Ra8 2.Ra6 Rb8 3.Rb6 Ra8 (3...Rc8 4.c7 Rd7 5.Rb7 și albul câștigă, poziția 37) 4.Rc7 (la 4.c7, regele negru este pat) 4...Ra7 5.Rd7 și albul transformă. Cu negrul la mutare, rezultatul este același, albul ocupând opoziția.

16. Da. Poziția 38

17. 1.Rf6 Re8 2.Re6 — poziția 39 cu negrul la mutare.

Capitolul III

18. Diagrama 201. 1.Td1+ Re7 2.Td8! (2...R:d8 3.N:b6+)

19. D. 202. 1.N:g6+ R:g6 2.Da6 (2...Rg5 3.f4+; 2...Rf7 3.Da2; 2...Rh7 3.Dd3)

20. D. 203 1.Th8+ R:h8 2.N:g7+

21. D. 204 1...T:h2 2.R:h2 Dh6+ 3.Rg1 N:d4+

22. D. 205 1.Td8+ (1...N:d8 2.e7 mat).

23. D. 206 1.Cf6+ R:f6 2.Ch5+ Rf7 3.Dh7 mat.

24. D. 207 1...Df1+ 2.R:f1 Ce3++ 3.Rg1 Tf1 mat.

25. D. 208 1.Tb8+ R:b8 2.Tb6++ Rc8 (a8) 3.Tb8 mat.

26. D. 209 1...Tf8 2.Td8 Dh4

27. D. 210 1.e8D R:e8 2.Na4

28. D. 211 1.Ne4+ fe4 (1...D:e4 2.T:e4 fe4 3.Dd5+ Rb6 4.D:h5) 2.Dd5+ Rc8 3.Dc6 mat.

29. D. 212 1.Cc6
 30. D. 213 1...Df2 2.Cg3 (2.T:f2 Te1) 2...De1+ (3.T:e1 Te1+)
 31. D. 214 1...D:h2+ 2.D:h2 N:h2+ 3.R:h2 T:d1
 32. D.215 1.f6 (1...D:f6 2.Dh6+ Rg8 3.Dh7 mat; 1...Rg8 2.Th8+ R:h8 3.Dh6+ Rg8 4.Dg7 mat)
 33. D. 216 1...N:f3 (2.N:f3 Ne5 cu mat imparabil)
 34. D. 217 1.Tf3 gf3 2.N:h6 (2...De7 sau Te7 3.Dh7+ Rf8 4.Dh8+ Rf7 5.D:g7 mat).
 35. D. 218 1.T:b6 ab6 2.Cf6+ (2...Rf8 3.Dd6 Te7 4.Dd8+)
 36. D. 219 1.Tg5 D:f6 (1...D:e4 2.C:f7 mat) 2.Dd4 Tg6 3.T:g6
 37. D. 220 1.De8+ (1...T:e8 2.Nd5 mat)
 38. D. 221 1...Dh1+ 2.R:h1 T:h4++ (3.Rg1 Th1 mat)
 39. D. 222 1.D:f8 R:f8 2.Td8+ (2...Re7 3.Te8 mat).
 40. D. 223 1.Cd5 (1...N:d4 2.C:e7+ Rh8 3.N:d4 mat)
 41. D. 224 1...Dc2+ (2.R:c2 C:e3+ 3.fe3 R:h7; 2.Ra2 Cb4+ 3.Ra3 Cd3+ 4.Ra4 Cb2 (Dc6 mat); 2.Ra1 Dd1+ 8.Ra2 Cb4+ 4.Ra3 Da1 mat)
 42. D. 225 1.C:g7 T:d6 (1...R:g7 2.Tg3 Rf8 3.Th4) 2.Ce6 (2...Td2 3.Tg3+ Rh7 4.Th4 mat)
 43. D. 226 1...N:g2+ 2.R:g2 D:g4+ 3.Rh1 Df3 mat.
 44. D. 227 1.Tb4 (1...Dc7 2.T:b7)
 45. D. 228 1...Dc6 (2.D:c6 Td1)
 46. D. 229 1...T:b2 2.T:b2 C:c3+ 3.Ra1 Tg1+ (4.Tb1 T:b1 mat)
 47. D. 230 1.T:d4 (1...ed4 2.T:e5+ R:g4 3.f3 mat)
 48. D. 231 1...f4 2.gf4 (2.a5 ba5 3.ba5 h4) 2...gf4 3.Rd4 e3 4.fe3 f3 5. gf3 h4
 49. D. 232 1...a4 2.Re4 b4 3.R:d4 ba3 4.Rc3 Rg5 5.d4 R:g4 (5.d5 Rf5 6.d6 Re6)
 50. D. 233 1.Tb7+ Rc8 2.Tb5 c1D 3.Tc5+ D:c5 pat
 51. D. 234 1.f4 a5 2.fg5 a4 3.Rg3 a3 4.Rh4 a2 5.g3 pat
 52. D. 235 a) 1.f4! Rc3 2.Rc1 Rd3 3.Rd1 Re3 4.Re1 R:f4 5.Rf2!
 b) 1...f4 sau 1...Rc3 și regele alb nu mai poate câștiga opoziția.
 53. D. 236 1.Rf5 Rf8 2.Rg6 Rg8 3.f7 Rf8 4.f5
 54. D. 237 a) 1.Rg5 Rg7 2.h8D R:h8 3.Rf6 sau Rh6
 b) 1...Rg7 2.Rg4 Rh8 3.Rg5
 55. D. 238 Da. Ajungând în poziția din exercițiul 54, dar pe căi ocolite. 1.Rd7 Rb7 2.Rd8 Ra8 3.b7+ R:b7 (3...R:a7 4.Rc8) 4.b6 Ra8 5.Rd7 Rb7 6.Rd6 Ra8 7.Rd5 Rb7 8.Rc5 Ra8 9.Rb5 Rb7 10.a8D+
 Dacă albul ar încerca 1.Rd5 Rb7 2.Rc5 Ra8 3.b7+ și negrul ia la b7, pierde după 3.Rb7 4.b6, însă 3... R:a7 obține remiza 4.Rc6 Rb8 5.b6 pat

56. D. 239 a) 1.c5 Rf6 2.d5 Re7 3.d6+ Re6 4.Rf4 Rf6 5.Rg4 Re6 6.Rg5 Rf7 7.Rf5 Rf8 8.Rf6 Re8 9.Rg7 Rd7 10.Rf7 etc. b) 1... Rf6 (1... Rd6 2.Rf5 Rd7 3.c5) 2.Rf4 Re6 3.Rg5 Re7 4.Rf5 Rf7 5.Re5 Re7 6.c5!

57. D. 240 Remiză. Manevra de învălire pe partea stîngă nu reuşeşte, fiind împiedicată de marginea tablei. Pe dreapta, negrul are opoziţia 1.Re4 Re6 2.c5 Rf6 3.b5 cb5 4.Rd5 Re7 dă remiză.

58. D. 241 a) 1... Rc3 2.d6 Rc4 3.d7 Rc5 4.Re6 Rc6 5.Re7 Rc7 (sau 5... Th7+) şi negrul câştigă; b) dacă mută albul, regele negru nu ajunge la timp la c7 şi rezultă remiză

59. D. 242 a) albul la mutare: 1.Rb7 b4 2.Ra6 b3 3.Ra5 Rc4 4.Ra4 b2 5.Tg1 (sau Tb7) Rc3 6.Ra3 Rc2 7.Ra2 şi câştigă. Sau 1.Tg5 Rc4 2.Rb6 b4 3.Ra5 b3 4.Ra4 b2 5.Tg1 (sau Tb5) şi regele alb ajunge la timp. b) Negrul la mutare obţine remiză, albul nu ajunge la timp.

60. D. 243 a) 1.Rc7 Rd4 (1... Rb4, simetric) 2.Rb6 c3 3.Rb5 Rd3 4.Rb4 c2 5.Rb3, cu câştig. b) 1... Rb4 2.Rc6 Rb3 3.Rd5 c3 4.Rd4 c2 5.Rd3, cu câştig

61. D. 244 1... Rf8 2.Ta8+ Rg7 3.Re7 Tb1 4.e6 Tb7+ 5.Rd6 Tb6+ 6.Rd7 Tb7+ 7.Rc6 Te7 8.Rd6

62. D. 245 a) 1.Rc3 Tf1 (1... Tc1+ 2.Rb4 Tc6 3.Rb5) 2.Ta7+ Rf6 3. Th7 Re6 4.a7 Ta1 5.Rc4 Rd6 6.Rb5 Tb1+ 7.Ra6 Ta1+ 8.Rb7 Tb1+ 9.Rc8 Ta1 10.Rb8 Tb1+ 11.Tb7 Th1 12.Tb6+ Rc5 13.Tc6+. b) 1... Tf1 2.Ta7+ Rf6 3.Th7 Re6 4.a7 Ta1 5.Rc3 Rd5 (Rd6) 6.Rb4 Rc6 şi albul nu mai poate câştiga

63. D. 246 a) Albul câştigă izolind regele negru la cinci coloane: 1. Tg1 Rh5 2.Rc2 Tc8+ 3.Rd3 Tb8 4.Rc3 Tc8 5.Rd4 Tb8 6.Tb1 Rg6 7.b4 Rf7 8.Rc5 Re7 9.Rc6. b) 1... Rg5 2.Rc2 Tc8+ 3.Rd3 Tb8 4.Rc3 Tc8+ 5.Rd4 Tb8 6.Tb1 Rf6 7.b4 Re7 8.b5 Rd7, remiză

64. D. 247 1... Ta8 (1... Tb7 2.Ta5 Tb8 3.Ta6, urmat de Ra4 şi b5) 2.Tc6 Tb8 3.Ta6 Rd5 4.Ra4 Rc4 5.Tc6+ Rd5 6.b5 Ta8+ 7.Rb4 Tb8 8.Tc7 Rd6 9.Ta7 Rd5 10.Ra5 Rc5 11.Tc7 Rd6 12.b6 Ta8+ 13.Rb5 Tb8 (13... Ta1 14.Tc2 Tb1+ 15. Ra6) 14.Ra6 Ta8 15.Rb7 Ta1 16.Rb8 Tb1 17.b7 Th1 (17... Ta1 18.Rc8) 18.Tc2 Th8 19.Ra7

65. D. 248 1... Rh5 2.g6+ Rh6 3.Td6 Tg2 4.Tf6 Tg5 5.Tf1 Tf5+ 6.T:f5 pat

66. D. 249 1... Rg5 2.f6+ Rg6 3.Tc6 Tf2 4.Te6 Tf1 5.Te2! Tf3 (5... T:f6 6.Tg2+) 6.Tg2+ şi câştigă

67. D. 250 1... Tb6! 2.c7 Tf6+ 3.Rg7 Tg6+ 4.Rh7 Rf6! 5.Tf8+ Rc7

68. D. 251 1... Rg7 2.Tg2+ Rh6 3.Rf7 Tf1+ 4.Re8 Tf3 5.e7 Tf1 6.Td2; sau 1... Ta7+ 2.Rf6 Ta8 3.Tg2+ Rf8 4.e7+

69. D. 252 a) 1.Tc8 Ta1 2.Re8! Rf6 3.e7 Re6 4.Tc6+ Rd5 5.Rd7 Te1
6.Td6+ Rc5 7.Te6. b) 1...Ta1! 2.Td8 Ta7+ 3.Td7 Ta8! (3...Ta6? 4.Rc8+
Rf6 5.e7 Ta8+ 6.Td8 Ta7 7.Td6+ Re5 8.Rf8 R:d6 9.e8D+) 4.Tb7 Rg6! 5.Rd7
Rf6! 6.Tc7 Rg7! 7.Rd6+ Rf8 8.Th7 Ta6+

INDEXUL PARTIDELOR

	<u>Pagina</u>
JOCURI DESCHISE	
Gambitul regelui	Mac Donnel — La Bourdonnais 47
	Duz Hotimirski — Amator 142
	Cigorin — Schlechter 195
	Spasski — Bronstein 269
	Larsson — Englund 270
Deschiderea centrală	Kupreicik — Estrin 272
Partida scoțiană	Trifunovici — Pachman 174
	Polihroniade — Aatolainen 273
Deschidere Ponziani	Estrin — Spasski 274
Jocul celor doi cai	Milos — Kostici 62
	Euwe — Reti 145
	Kazici — Vukovici 147
	Morphy — Amator 191
	Pfeiffer — Gerisch 275
Jocul celor patru cai	Winter — Capablanca 208
Partida italiană	Steinitz — Bardeleben 52
	Amator — Greco 193
	Tartakover — Euwe 277
Deschiderea nebunului	Nunn — Myrey 278
Apărarea ungară	Pogorevici — Thorsteindottir 278
Gambitul Evans	Andersen — Dufresnes 48
	Evans — Mac Donnel 279
Partida veneză	Millner-Barry — Hanninen 281

Gambitul leton	Proca — Tyroler	282
Apărarea Philidor	Yates — Marcu	282
	Krogius — Aratovski	283
Partida rusă	Spasski — Karpov	285
	Kapengut — Andrianov	285
Partida spaniolă	Alehin — Reli	56
	Karpov — Unzicker	163
	Boleslavski — Smislov	175
	Morrison — Capablanca	209
	Capablanca — Bogolubov	210
	Keres — Gligorici	289
	Fischer — Spasski	290
	Fischer — Gheorghiu	291
	Karpov — Korcinoi	292
	Euwe — Keres	293
	Spasski — Clocâltea	296
	Ghindă — Hoen	296

JOCURI SEMIDESCHISE

Apărarea franceză	Morphy — Andersen	50
	Petrov — Șimanski	140
	Kotov — Kalmanok	146
	Karpov — Korcinoi	172
	Alehin — Spielmann	177
	Kapuscinski — Bălănel	193
	Alehin — Nimzovici	200
	Alehin — Fahrni	297
	Tal — Botvinnik	301
	Campora — Petrosian	303
	Sznapiak — Ambroz	304
	Larsen — Seirawan	305
	Hubner — Korcinoi	306
	Teodorescu — Stadler	306
Apărarea Caro-Kann	Nissimura — Marco	61
	Bronstein — Tartakover	164
	Șubă — Velikov	196
	Spasski — Larsen	307
	Hübner — Korcinoi	308
Apărarea scandinavă	Schlechter — Mises	309
	Psahis — Kurajica	310

Apărarea Pi-R-Uf	Polihroniade — Karakas	156
	Bronstein — Teşkovski	312
	Dolmatov — Kuzmin	312
	Arnason — Keene	313
	Fischer — Benkő	314
Apărarea Alehin	Needham — Polihroniade	314
	Grunfeld — Liubojevici	317
	Molnar — Tartakover	317
	Matulovici — Kovacevici	318
Apărarea siciliană	Mac Donnel — La Bourdonnais	46
	Tal — Suetin	150
	Tagnon — Nușu	155
	Botvinnik — Kan	189
	Gutop — Roschal	205
	Neikirch — Rădulescu	320
	Andersson — Rogers	322
	Liubojevici — Tal	324
	Belivski — Kuzmin	326
	Gaprindașvili — Matveeva	326
	Speelman — Byelczyk	327
	Karpov — Portisch	328
	Timman — Liubojevici	329
	Velimirovici — Pribyl	331
	Chandler — Cebalo	331
Gambitul sicilian	Marshall — Rogozin	64
	Müller — Aronin	332
Gambitul Morra	Matulovici — Matanovici	333
JOCURI ÎNCHISE		
Gambitul damei	Marshall — Burn	141
	Fischer — Spasski	181
	Capablanca — Alehin	185
	Alehin — Euwe	191
	Rajkovici — Marjanovici	336
	Christiansen — Spasski	337
	Beliavski — Gheller	337
	Dooner — Tröger	338
	Ghițescu — Laachman	338
Apărarea Tarrasch	Miles — Portisch	152
	Spasski — Petrosian	166

	Petrosian — Spasski	170
	Petrosian — Spasski	171
	Tukmakov — Iohannson	340
Apărarea slavă	Șubă — Farago	341
	Capablanca — Treybal	198
	Makagonov — Makienko	199
	Hübner — Smislov	343
	Grünfeld — Rubinstein	343
	Denker — Botvinnik	344
	Timman — Torre	345
Contragambitul Albin	Iuferov — Kupreicic	345
	Foișor — Lamford	346
Deschiderea catalană	Polugaevski — Portisch	347
	Ribli — Unzicker	347
	Tal — Georgadze	347
	Sosonko — Hübner	347
Deschiderea pionului damei	Tarrasch — Cigorin	53
	Gherasimov — Smislov	144
	Herzog — Fernandez	155
	Alehin — Marshall	168
	Kmoch — Alehin	348
	Veresov — Bunatlian	349
	Colle — Grünfeld	349
JOCURI SEMIÎNCHISE		
Apărarea Nimzovici	Lilienthal — Millner — Barry	162
	Bogoliubov — Nimzovici	353
	Stahlberg — Alehin	353
	Alehin — Golombek	354
	Miles — Kuzmin	355
	Pinter — Șubă	355
	Gheorghiu — Andersson	355
Indiana damei	Sämisch — Nimzovici	149
	Rubinstein — Alehin	356
	Sahovici — Diaz	357
	Smislov — Karpov	357
	Romanîșin — Ribli	357
	Vaganian — Makienko	358
Fianchetto de damă	Karpov — Miles	359

Apărarea Grünfeld	Bondarevski — Ragozin	166
	Filip — Korcinoi	173
	Sokolski — Botvinnik	179
	Garcia — Hölzl	213
	Ghițescu — Atanasov	361
	Gurgenidze — Beliaevski	361
	Averbach — Kupreicik	362
	Botvinnik — Smislov	362
	Hübner — Kavalek	363
Indiana regelui	Mencik — Thomas	143
	Abrahams — Bronstein	161
	Smislov — Borisenko	188
	Torgverson — Tal	202
	Flohr — Larsen	206
	Hort — Vogt	364
	Friedstein — Sorokin	364
	Gheorghiu — Gligoric	366
	Portisch — Torre	366
	Timman — Sax	367
	Hort — Biyiasas	368
Atacul indian	Ciocâltea — Fischer	368
	Todorčevici — Ciocâltea	369
Apărarea Benoni	Beliaevski — Kasparov	370
	Smislov — Polugaevski	371
	Rașkovski — Hartston	372
	Kuzmin — Tal	372
	Hort — Ciocâltea	372
Gambitul Volga (Blumenfeld)	Tarrasch — Alehin	373
	Tal — Diaz	374
	Ree — Sax	374
Apărarea olandeză	Ed. Lasker — Thomas	260
	Robatsch — Jansa	152
	Ghițescu — Hausner	375
	Steiner — Botvinnik	376
	Șubă — Bielaiaci	377
JOCURI DE FLANC		
Deschiderea engleză	Botvinnik — Portisch	151
	Csom — Iusupov	153

	Șubă — Zadrîma	195
	Botvinnik — Reshevski	204
	Portisch — Hübner	380
	Miles — Adorjan	380
	Gheorghiu — Panno	381
	Timman — Karpov	382
	Iusupov — Kuzmin	382
	Șubă — Kirov	383
	Vaganian — Taimanov	384
	Timman — Sax	384
	Smislov — Sunyê	384
Deschiderea Reti	Botvinnik — Donner	187
(Sistem Reti)	Janata — Bojkovici	201
	Capablanca — Lillenthal	211
	Reti — Rubinstein	385
	Quinteros — Larsen	386
	Barczay — Savon	387
Deschiderea Nimzovici	Larsen — Spasski	149
Larsen	Bagirov — Grigorian	388
Deschiderea Sokolski	Sokolski — Strugari	148
	Nikiforvici — Hoi	389
Deschiderea Bird	Kupreleak — Iusupov	390
	Neumann — Larsen	390

PRONUNȚAREA UNOR NUME ȘI EXPRESII ÎN ALTE LIMBI

pièce touchée, pièce jouée — pies
tușé, pies jué
j'adoube — j'adub
étouffée — etufé
Zugzwang — țugțvang
La Bourdonnais — La Burdoné
Chéron — Șeron
Dufresnes — Dűfren
Philidor — Filidor
Morphy — Morfy
Fine — Fain
Miles — Mails
Browne — Braun
Marshall — Marșal
Reshevsky — Reșevsky
Portisch — Portiș
Robatsch — Robaț
Kolisch — Koliș
Tarrasch — Taraș
Steinitz — Ștainiț

Schlechter — Șlechter
Friedstein — Fridștain
Mieses — Mizes
Herzog — Hertog
Horwitz — Horviț
Guretzki — Kornitz — Gurețki —
Korniț
Unzicker — Unțiker
Zuckertort — Țukertort
Maroczy — Maroți
Lukacs — Lukacț
Jansa — Iansa
Janata — Ianata
Adorjan — Adorian
Liubojevici — Liubolevici
Marjanovici — Marianovici
Rajkovic — RaiKovic
Kurajica — Kurațja
Pirc — Piriț
Cebalo — Țebalo
Pribl — Psihl

BIBLIOGRAFIE

- BAGHIROV, V. *Zașcitta Alehina*. Moscova, Fizkultura i Sport, 1956.
- BOLESLAVSKI, I. și BONDAREVSKI, I. *Petrostan-Spasski*. Moscova, Fizkultura i Sport, 1970.
- BOTVINNIK, M. M. *Partide alese*. București, Edit. C.F.S., 1951.
- BOTVINNIK, M.M. *Tri matcia Anatolia Karpova*. Moscova, Molodain Gvardia, 1975.
- CIOCĂLTEA, V. ș.a. *Teoria modernă a deschiderilor în șah*. București, Edit. U.C.F.S., 1967.
- FINE, R. *Basic chess endings*. Philadelphia, David MacKay Company, 1941.
- GHEORGHIU, F. *Partide alese*. București, Edit. Sport-Turism, 1980.
- GREKOV, M. *Cigorin — 120 partide alese*. București, Edit. tineretului, C.F.S., 1956.
- ICHIM, T. *Botvinnik — Tal 1960, 1961*. București, Edit. U.C.F.S., 1961.
- KERES, P. *Teoria deschiderilor în șah*. București, Edit. tineretului, 1955.
- KERES, P. *Klassisches Spanisch bis Französisch*. Berlin, Sportverlag, 1973.
- KOBLENT, A. *Stililianskaia zașcitta*. Moscova, Fizkultura i Sport, 1955.
- LEVENFIȘ, G. *Cartea șahistului începător*. București, Edit. U.C.F.S. 1962.
- LISIȚIN, G. *Strateghia i taktika șahmat*. Moscova, Fizkultura i Sport, 1958.
- LISIȚIN, G. *Finalurile în partida de șah*. București, Edit. tineretului, C.F.S., 1960.
- PANOV, V. *Alehina — 300 partide alese*. Edit. tineretului, C.F.S., 1957.
- PANOV, V. *Capablanca*. Moscova, Fizkultura i Sport, 1959.
- POLIHRONIADE, E. *Campionii de șah al lumii*. București, Edit. Sport-Turism, 1980.

POLIHRONIADE, S. și ȘTEFANIU, C. *Meciul secolului Fischer-Spasski*. București, Edit. Stadion, 1974.

RĂDULESCU, M. *Finaluri complexe în șah*. București, Edit. Sport-Turism, 1978.

RICHTER, K. *666 Kurzpartien*. Berlin, Siegfried Engelhardt Verlag, 1972.

ROIZMAN, A., *Șahmatne miniaturi*. Minsk, 1978.

SOKOLSKI, A. *Angliiskoe naciolo*. Moscova, Fizkultura i Sport, 1971.

ȘAȚKES, B. *Angliiskoe naciolo*. Moscova, Fizkultura i Sport, 1971.

TAIMANOV, M. *Damengambit bis Holländisch*. Berlin, Sportverlag, 1973.

VAINSTEIN, T. *Meranskaia sistema*. Moscova, Fizkultura i Sport, 1956.

*** Enciclopedia combinațiilor. În: *Șahovski Informator*, Belgrad, Centar za unapredivanje šaha, 1966—1983.

*** *Regulamentul jocului de șah*. București, Edit. Sport-Turism, 1975.

*** *Să învățăm metodic șahul*. București, Edit. U.C.F.S., 1962.

*** *Șahul pentru începători*. București, Edit. Sport-Turism, 1975.

Periodice

Revista română de șah, București, 1925—1983.

Șahovski Informator, Belgrad, Centar za unapredivanje šaha, 1966—1983.

CUPRINS

CUVINT INAINTE	5
I. NOȚIUNI INTRODUCTIVE	11
Generalități și reguli de joc	11
Scopul jocului	19
Regula pătratului, regula opoziției, Zugzwang	23
Finaluri simple	26
Rege și turn contra rege	26
Rege și două turnuri contra rege	27
Rege și damă contra rege	27
Matul cu doi nebuni	28
Damă contra pion	28
Rege și pion contra rege	30
Exerciții	36
II. SCURT ISTORIC	39
III. FAZELE PARTIDEI	56
DESCHIDEREA	60
JOCUL DE MIJLOC	65
Procedee tactice	70
FINALUL	105
Rege și pion contra rege și pion	106
Rege și doi pioni contra rege	107
Rege și doi pioni contra rege și pion	107
Turn contra pion	111
Turn contra doi pioni	114
Turn și pion contra turn	117
Exerciții	126

IV. COMBINAȚII COMPLEXE	146
V. ELEMENTE DE STRATEGIE	158
CENTRUL DE PIONI	160
Centru închis	160
Centru deschis	164
Centru mobil	165
Centru sub tensiune	168
ALTE STRUCTURI DE PIONI	169
Structură cu pion izolat în centru	169
Structură cu pioni răzleți	174
Structură cu pioni blocați	176
Structură cu pioni atârnați	179
CIMPURI SLABE	182
OCUPAREA COLOANELOR	197
ACȚIUNI STRATEGICE PE DIAGONALE	203
IZOLAREA FIGURILOR	208
VI. TEORIA FINALURILOR	215
Turn și doi pioni contra turn	215
Final de turnuri cu un pion în plus	226
Damă contra figuri ușoare	231
Damă contra turn	234
Damă și pion contra damă	239
Matul cu figuri ușoare	243
Finaluri de nebuni cu pion pe tablă	246
Finaluri de cal cu pion pe tablă	250
Nebun contra cal cu pion pe tablă	252
Turn contra cal	255
Turn contra nebun	257
Turn și nebun contra turn	258
Turn și cal contra turn	259
VII. TEORIA DESCHIDERILOR	261
JOCURI DESCHISE	264
Gambitul regelui	265
Deschiderea centrală, Gambitul nordic	271
Partida scoțiană, Deschiderea Ponziani	273
Jocul celor doi, trei și patru cai	274
Partida italiană	276
Deschiderea nebunului	278
Apărarea ungară	278
Gambitul Evans	279

Partida vieneză	280
Gambitul leton	281
Apărarea Philidor	282
Partida rusă	283
Partida spaniolă	286
JOCURI SEMIDESCHISE	296
Apărarea franceză	296
Apărarea Caro-Kann	307
Apărarea scandinavă	309
Apărarea Pi-R-Uf (modernă)	310
Apărarea Alehin	315
Apărarea siciliană	318
Gambitul sicilian	332
Gambitul Morra	333
JOCURI INCHISE	331
Gambitul damei	334
Apărarea Tarrasch	339
Apărarea slavă	341
Contragambitul Albin	345
Deschiderea catalană	346
Deschiderea pionului damei	318
JOCURI SEMIINCHISE	350
Apărarea Nimzovici (Nimzoindiana)	350
Indiana damei	355
Fianchetto de damă	358
Apărarea Grünfeld	359
Indiana regelui	363
Atacul indian	363
Apărarea Benoni	370
Gambitul Volga (Blumenfeld)	372
Apărarea olandeză	374
JOCURI DE FLANC	378
Deschiderea engleză	378
Deschiderea Reti (Sistem Reti)	385
Deschiderea Nimzovici-Larsen	388
Deschiderea Sokolski	388
Deschiderea Bird	390
REZOLVAREA EXERCITIILOR	391
INDEXUL PARTIDELOR	396
PRONUNȚAREA UNOR NUME ȘI EXPRESII ÎN	
ALTE LIMBI	402
BIBLIOGRAFIE	403

Redactor: EUGENIA VIȘINOIU
Tehnoredactor: MARIA TAMEȘ

Coli tipar: 25,5; Bun de tipar: 21.05.84

Lucrare executată sub com. nr. 284 la
Întreprinderea poligrafică Sibiu
Șos. Alba Iulia nr. 40
Republica Socialistă România



EDITURA SPORT-TURISM

Lei 23,50